8/2003 11. Jahrgang / Ausgabe 118 CYBERMEDIA Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

Gamecube Xbox Playstation 2 GBA

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE



Geisterstunde auf PS2

GHOSTHUNTER

Schaurig schön: Survival-Horror von den Primal-Machern

GTA-Klon für alle Konsolen

TRUE CRIME

Vice City war gestern: Activisions knallharter Cop-Thriller im Detail

Innovatives Capcom-Duo

MAXIMO 2
VIEWTIFUL JOE

SPLINTER CELL 2

Mehr Gimmicks, Mehrspieler, mehr Spaß: Sam Fishers spektakulärer Stealth-Nachschlag

Exklusiv-Reportagen:
- Atari-Comeback
- SNK-Wiedergeburt
- PS2 jetzt online

86% Tomb Raider 6
82% Metal Slug 3
84% Midtown Madness 3
79% Soldier of Fortune 2
72% Brute Force
82% Wario World

4 198044 103354 08

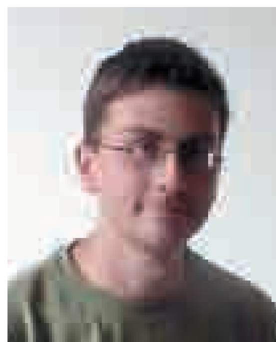
RETROGEFÜHLE

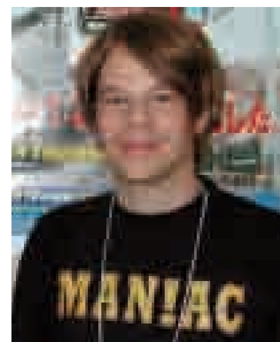
Wer hätte das gedacht: Mit Atari und SNK kehren zwei geschichtsträchtige Namen zurück aufs heiß umkämpfte Videospielparkett. In ersterem Fall handelt es sich um knallhartes Kalkül: Der französische Großkonzern Infogrames firmiert nach erfolgreicher Akquisition aller Rechte und zaghaften Versuchen, das Fuji-Label den Zockern wieder näher zu bringen (u.a. mit Titeln wie "Stuntman" und "V-Rally 3"), unter dem Namen Atari neu. Wieviel von dem Pioniergeist früher Konsolentage nach den zahlreichen Irrungen und Wirrungen der Marke (siehe Feature ab Seite 26) letztlich übrig geblieben ist, wird sich in den nächsten Monaten zeigen. Fakt ist, dass sich Atari-Spiele klangvoller vermarkten lassen als Infogrames-Titel – schließlich genießt das Label vor allem in Übersee immer noch Kultstatus, trotz vieler Pannen und Misserfolge. Und wer sich auf dem zahlungskräftigen amerikanischen Territorium behaupten kann, braucht sich um volle Kassen wenig Sorgen machen.

Apropos volle Kassen: Nach dem Beinahe-Aus von Traditionshersteller SNK im Jahre 2001 scheinen die Geschäfte nun wieder ordentlich zu laufen. Mit "Metal Slug 5", "SNK vs. Capcom Chaos" und "King of Fighters 2003" stehen gleich drei hochpotente Titel in den Neo-Geo-Startlöchern. Aber auch Besitzer von 'Otto Normal'-Konsolen haben Grund zur Freude: Im Gespräch mit Ben Herman, Präsident der SNK Neo Geo Consumer Corporation USA, erfuhren wir, dass sich sowohl für PS2 als auch Xbox diverse Titel in der Mache befinden. Alle Infos dazu sowie den Test des 2D-Prüglers "Matrimelee" findet Ihr im SNK-Special ab Seite 30.

Zum Abschluss noch etwas in eigener Sache: Mit dieser Ausgabe verlässt Ruhrpottkind Colin Gäbel nach drei Jahren Mitgliedschaft die MAN!AC-Redaktion und widmet sich in nördlicheren Gefilden ausschließlich der Rezension von PS2-Titeln. Wir wünschen dem bekennenden Splatter-Fan weiterhin zwei lyrische Händchen und 'Gut Reim!' An seine Stelle tritt Ex-*PLAYERS*-Redakteur und Schwermetall-Konzert-Fanatiker Thomas Stuchlik, der als Rennspiel- sowie Horror-Adventure-Experte das MAN!AC-Quartett wieder komplettiert.

"Atari Hardware"
(Atari, 1977-1997)





Der eine kommt, der andere geht: Thomas Stuchlik (ehemaliger *PLAYERS*-Schreiberling) ersetzt MAN!AC-Abgang Colin Gäbel (rechts).

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 6. August 2003.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

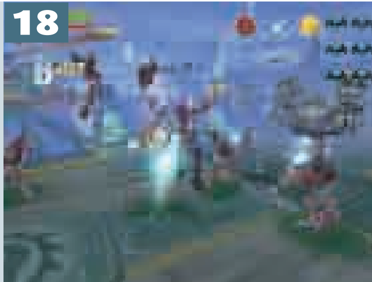
Mit Atari und SNK kehren zwei namhafte Marken zurück ins Videospielgeschäft.
Wie ausgeprägt ist Euer Markenbewusstsein? Bürgen Eurer Meinung nach bestimmte Labels oder Hersteller für Qualität oder sind die Namen für Euch nur Schall und Rauch?

MAN!AC-MEINUNG NR. 10

- (A) Bei bestimmten Herstellern kann man auf hohe Qualität blind vertrauen.
- (B) Spiele von ausgewählten Labels sehe ich mir auf jeden Fall näher an.
- (C) Die Markennamen sind mir einerlei.

Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA



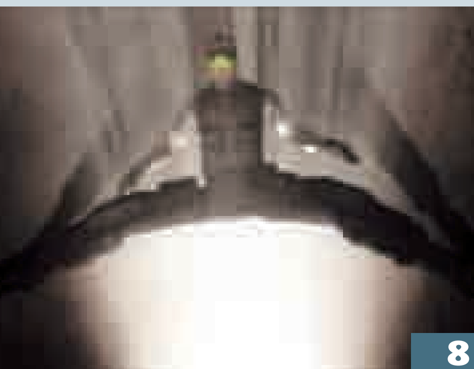
Langer Titel, tolles Spiel: Maximo vs. The Army of Zin schickt sich an, die Schwächen des Vorgängers auszumerzen – Auftrag perfekt erfüllt!



Schlappe Bullen beißen nicht – aber Activisions Undercover-Cops rasen, schleichen und prügeln in "Lethal Weapon"-Manier: Stiehlt True Crime: Streets of L.A. den "GTA"-Teilen die Show?



Seit den 70ern ging der Kulthersteller Atari durch sämtliche Höhen und Tiefen: Erfahrt auf drei Seiten alles Wissenswerte über die Konsolenikone.



Wenn Sam Fisher in Splinter Cell: Pandora Tomorrow wieder schleicht, ist Hochspannung garantiert – diesmal sogar online!



MAN!AC im Schockzustand: Bei unserem Besuch in Cambridge enthüllen wir schockierende Details zum PS2-Knaller Ghosthunter.

PREVIEWS

AKTUELL

FEATURES

SERVICE

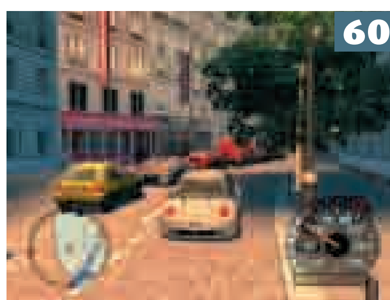
RUBRIKEN

PAL-TESTS

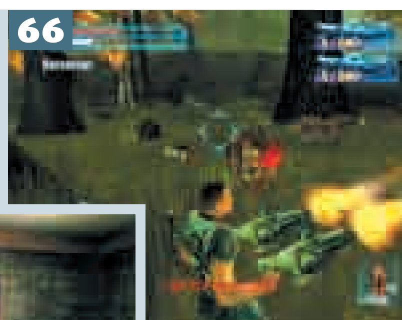
IMPORT-TESTS



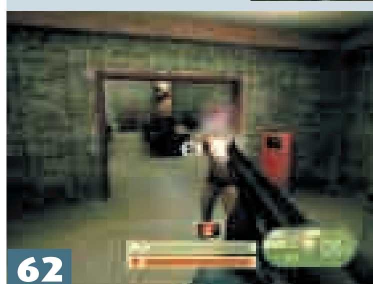
52 Endlich hat sich's ausgewartet: Wir testen Laras neues Abenteuer Tomb Raider: The Angel of Darkness auf Herz und Nieren.



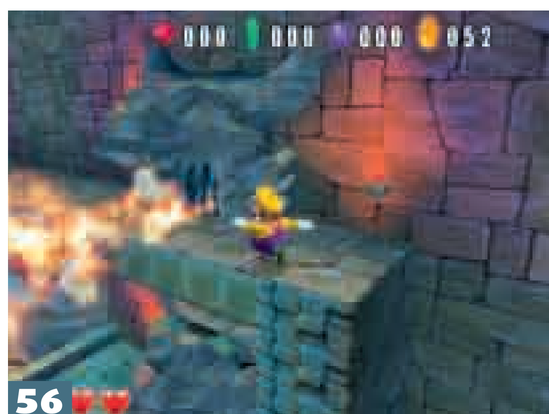
60 Vier Räder und ein Halleluja: Was taugt die wilde Xbox-Raserei Midtown Madness alleine und mit Xbox Live?



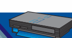
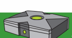
66 "Halo" sieh' dich vor! Microsofts rabiate Team-Ballerei Brute Force will den Action-Thron übernehmen – ob die Revolution gelingt?



62 Brutaler Terror: Soldier of Fortune 2: Double Helix protzt mit unverholener Gewalt, aber was taugt das Spiel?



56 Jump'n'Run der Extraklasse oder lahmer Hüpfer: Kann Wario World an die Qualität von "Super Mario Sunshine" anknüpfen?

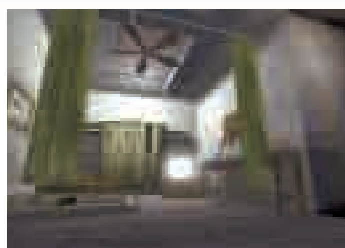

Playstation 2

Xbox

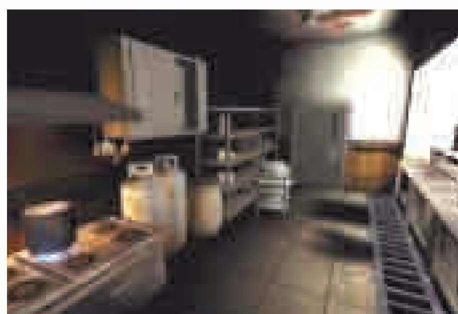
Gamecube

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Sam Fisher schleicht wieder: Nach seinem genialen Debüt wagt sich das Schattenmännchen auf neues Terrain – in der Online-Welt.

Frische Arbeit für Infiltrations-Profi Fisher: Nach erfolgreichem Ersteinsatz erhält er in "Pandora Tomorrow" (Arbeitstitel) neue hochbrisante Missionen, die ihn zu vielfältigen Einsatzorten auf der ganzen Welt führen. Dank ausgeklügeltem Leveldesign werden die Einsätze weniger linear, aber dafür umfangreicher als im Vorgänger ausfallen. Dabei soll sich die Spielzeit drastisch erhöhen. Wie gehabt muss Fisher Tarnung und Täuschung geschickt einsetzen, um gegen die feindliche Übermacht überhaupt eine Chance zu haben. Ein offenes Schussgefecht endet selbst für den Veteranen meist tödlich. Deshalb nutzt er auch im zweiten Einsatz jeden Schatten und jede Dunkelheit, um sich zu verstecken und Gegner zu überlisten. Mittels überarbeiteter Grafik-Engine lassen sich nunmehr visuelle Effekte und CPU-Charaktere ins Spiel integrieren. Neu dabei: Teilweise streifen auch Zivilisten durch die Lokalitäten – diese dürfen von Eurem Einsatz natürlich nichts mitbekommen. Äußerste Vorsicht ist auch geboten, um unnötige Verluste zu vermeiden. Eine missionsübergreifende Story (vom "Splinter Cell"-Autor) sorgt wieder für brisante Unterhaltung, die in aufwändige Zwischensequenzen samt Intro verpackt wird. Für die passende Untermalung sorgt ein lizenzierter Soundtrack.







XB Zu den vielfältigen Einsatzorten Fishers gehören nun auch Dschungelgebiete samt passenden Hüttensiedlungen.

Hochkarätiges Inventar

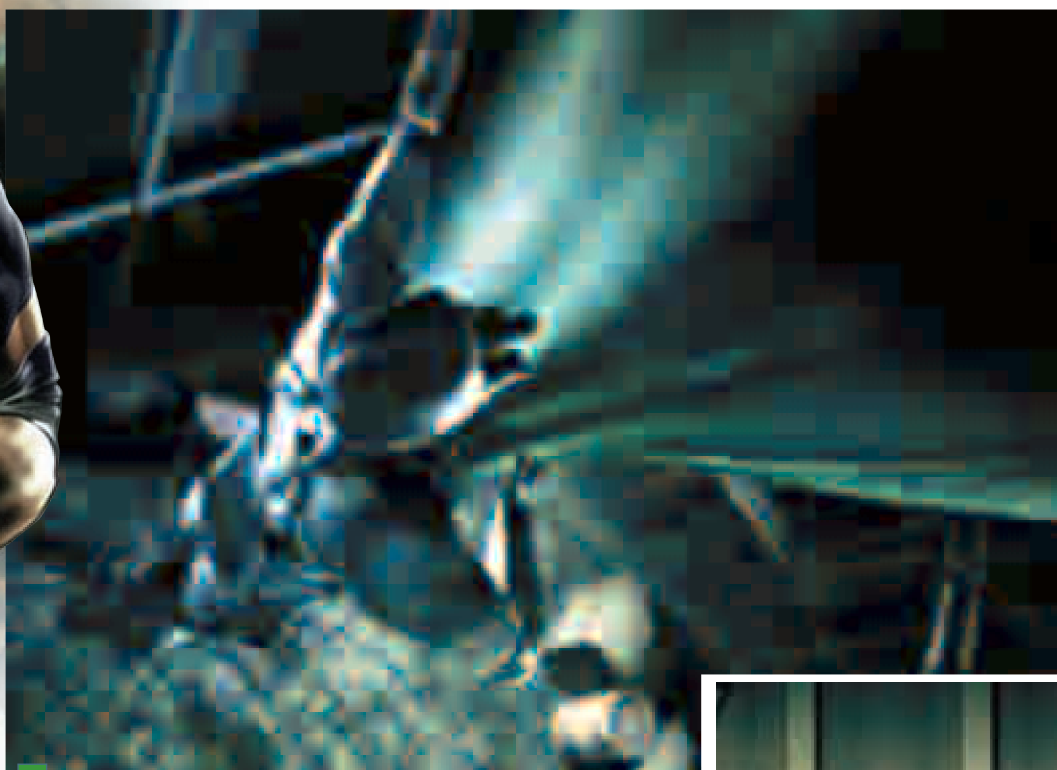
Besonderes Augenmerk legen die Ubi-Soft-Mannen auf hohen Realitätsgrad: Jedes High-Tech-Spielzeug wird bei echten Militärs eingesetzt oder ist in baldiger Zukunft erhältlich. Schocker-Pistole, Haftminen und das Zoom-Fernrohr kommen deshalb, wie auch die bewährte Multifunktions-Wumme, wieder zum Einsatz. Außerdem wandern noch weitere Items ins Inventar, die aber allesamt noch unter dem Schleier der Geheimhaltung schlummern. Neben grafisch aufpolierter Thermal- und Nachtsicht wird noch an weiteren visuellen (ebenfalls noch geheimen) Gimmicks gewerkelt. Eine Röntgensicht würde dem Titel gut stehen – der Blick durch Wände oder Türen könnte zu einem nicht zu verachtenden taktischen Element reifen. Sam Fisher verfügt nun außerdem über ein erweitertes Bewegungspotenzial (wie Tritte, Griffe oder Akrobatikeinlagen), um sich effektiver zu verstecken und seine Gegner zu überrumpeln.

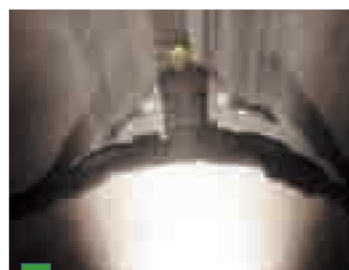


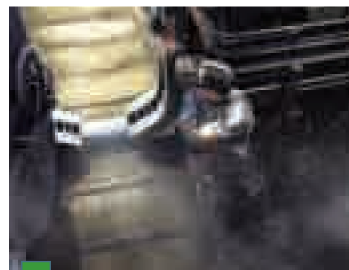
XB 'Arnold' Fisher lässt die Muckis spielen: Für den zweiten Teil erweiterte der Schleichexperte sein Schlag-Repertoire.

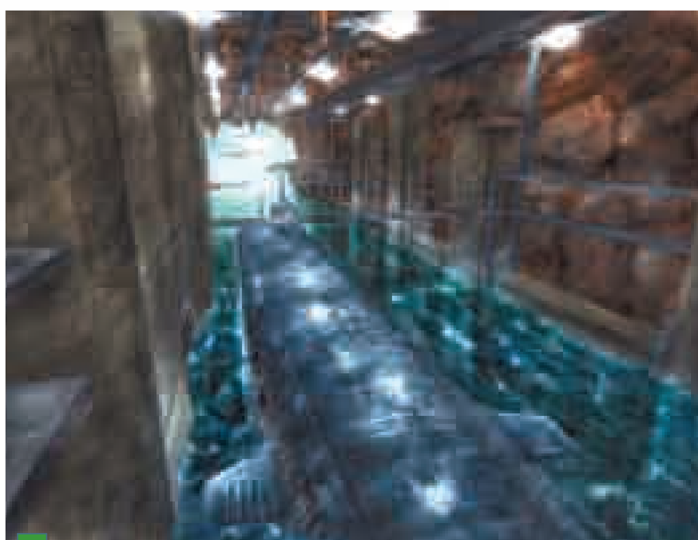


XB Das Verstecken im Dunkeln und vorsichtiges Vorgehen sorgen wieder für Hochspannung.


XB Klettermaxe: Sam kann nun sogar an windigen Vorhängen hochhangeln – noch ist aber unklar, ob er daran auch im Tarzan-Stil schwingen wird.


XB Für den Nachfolger wurden die Lichteffekte weiter aufgepeppt.


XB Wie in "Metal Gear Solid" könnt Ihr nun auch um die Ecken schießen.


XB Auch High-Tech Szenarien stehen auf dem Programm: Neben diversen Outdoor-Lokalitäten besucht Ihr ein waffenstarrendes Atom-U-Boot.


XB Jetzt nur nicht die Nerven verlieren: Unter dem rasenden Zug hangelt Ihr Euch zum nächsten Waggon – ein Fehltritt, und die Mission ist gescheitert.

Online-Infiltration

Die geheime Spezialeinheit der NSA 'Third Echelon' baut nun so genannte 'Shadow Net Cells' auf, die aus kleinen, schlagkräftigen Teams bestehen – sozusagen eine stärkere Version der 'Splinter Cells'. Diese springen bei hochbrisanten Missionen ein, in denen eine Einzelperson nicht viel ausrichten kann. Hier kommt der Online-Modus ins Spiel, bei dem Ihr in solchen Trupps agiert.
"Pandora Tomorrow" wird sich als erster Online-Titel im Stealth-Genre beweisen müssen. Ubi Soft setzt deshalb viel daran, die spannende Storyline und das trickreiche Spielkonzept passend in ein Internet-Universum zu portieren. Spannende Schleich-Action garniert mit geschicktem Einsatz von High-Tech-Ausrüstung bleiben dank Licht und Schatten weiterhin spielentscheidende Elemente – doch nun tretet Ihr gegen reale Rivalen an!
Allerdings steht Sam Fisher persönlich nicht für Online-Duelle zur Verfügung. Offizielle Begründung: Fisher arbeitet nur allein. Leider steht noch nicht fest, wieviele Spieler an einer Online-Partie teilnehmen können. Sicher ist dagegen ein Coop-Modus, in dem zwei oder mehr Zocker miteinander vielfältige Einsätze bestreiten. Dabei sind vielerlei Aufgaben und Situationen nur mit mehreren Teilnehmern zu lösen. Ebenso wird es auch Duelle geben, in denen sich feindliche Teams gegenseitig ausschalten. Absprachen mit dem eigenen Trupp erfolgen dabei praktischerweise über das Xbox-Headset. Zu weiteren Online-Features hält sich Ubi Soft noch bedeckt. Wir bleiben für Euch dran! *ts*

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Playstation 2
Xbox
Gamecube

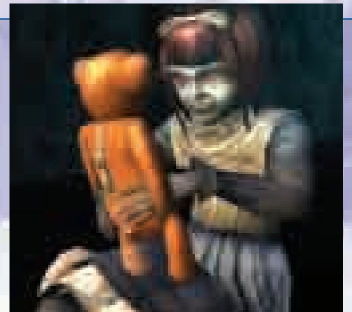
Entwickler:	Ubi Soft, Montreal
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2004 [PS2]
	1. Quartal 2004 [Xbox]
	1. Quartal 2004 [GC]

Operation Stealth: Spannungsgeladenes Agenten-Spektakel mit ausgefeilter Story, aufgebohrten Features und fesselnden Online-Modi.

PREVIEW Playstation 2

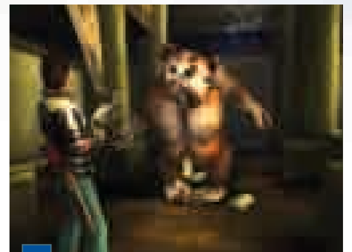
Ghosthunter

MAN!AC im Bann des Bösen: Bei unserem Besuch auf der britischen Insel erhielten wir Einblicke in Sonys schrecklich-fantastische PS2-Geisterbahn.



Ein bedrohlicher Fluch lastet auf der PS2: Zahlreiche Entwickler missachten die Warnungen des Jugendschutzes und begeben sich à la "Silent Hill" auf den Horror-Pfad. Jetzt will auch Hardware-Hersteller Sony höchstselbst seinen Fetzen vom Grusel-Genre abknabbern: Ergo brauen die hauseigenen "Primal"-Urheber Cambridge Studios ein okkultes Gemisch aus Geisterjagd und Cop-Thriller zusammen. Wir trauten uns trotz Gänsehaut-Allergie in die altenglische Universitätsstadt bzw. gruselten erstmals ausführlich Probe – lest hier, warum es ein wahrer Höllentrip werden sollte.

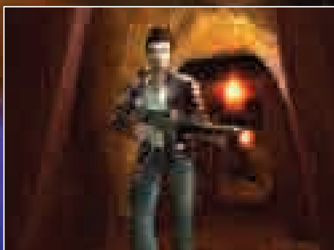
Wenn windige Forscher mit spirituellem Zeug herumfuhrwerken, kann dabei nur eine Katastrophe rausspringen. So auch bei Professor Richmond: Beschwört der Militärarzt doch eine wahre Gespenster-Invasion herauf, die in einem blutigen Schul-Massaker mündet – und Ihr müsst die eklige Monster-Suppe nun auslöffeln.

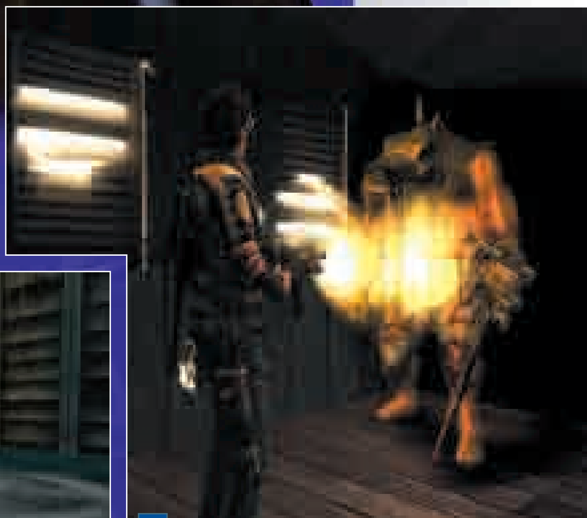


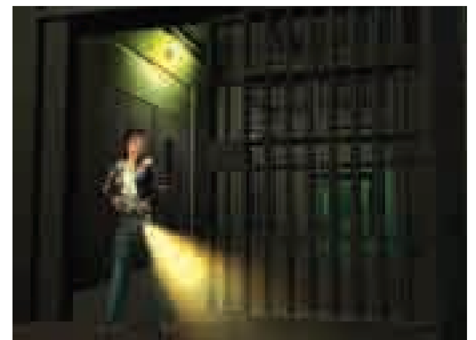
PS2 Albtraum aus Stoff: Der süße Teddy verwandelt sich in ein Monstrum.

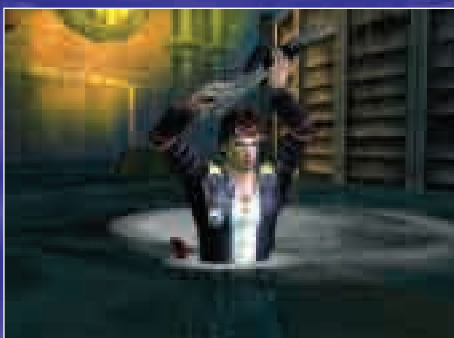
Der mit den Toten spricht

Als Nachwuchs-Polizist Lazarus untersuchen angstgestählte Spieler nämlich eben jene verwunschene Lehranstalt: Ein Hausfriedensbruch, den die ortsansässigen Geisterwesen mit der

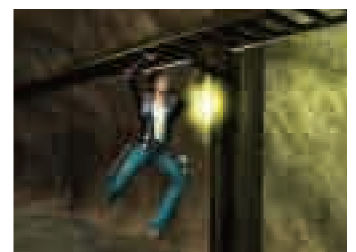








PS2 Kleine Taschenlampe brenn'! Euer Maschinengewehr kommt mit einer hilfreichen Leuchte daher – nur so könnt Ihr Geister sichtbar machen und Lazarus vor dem Schlimmsten bewahren.





PS2 Im Angesicht des Todes: Die alte Schule wird von frechen, famos inszenierten Poltergeistern heimgesucht, doch Lazarus macht dem bösen Spuk ein Ende!

PS2 Modrige Visage: Obermotz Hawksmoor schnappt sich Eure Partnerin.

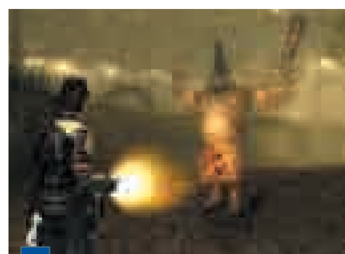


Entführung Eurer schnuckeligen Kollegin Anna bestrafen. Zum Glück erwacht auch eine nette, weibliche Spukgestalt namens Astral, welche (im wahrsten Wortsinne) in Lazarus' Haut fährt und den Jung-Bullen mit einer sagenhaften Fähigkeit ausstattet: Er kann fortan Tote sehen. Weil bloßer Sichtkontakt jedoch kaum zur Geister-Bannung ausreicht, staffiert man Euch zusätzlich mit "Ghostbusters"-artigem Handwerkszeug aus: Via 'Capture-Granate' wollen sämtliche Widerlinge ihrer paranormalen Dimension entrissen werden – erst dann sind die Biester weltlichen MG-Wummen oder ordinären Pistolen zugänglich. Taumelt eins der Spektralwesen schließlich hilflos herum, saugt Lazarus seinen geschlagenen Opponenten ein und absorbiert dessen übersinnliche Kräfte. Genauer gesagt stärkt sich Euer Geister-Parasit Astral mit den eingesackten Seelen. Die Spuk-Dame mutiert im Verlauf des Terrortrips zur fiesen Psychowaffe: Dank Astrals Kräften ergreift Ihr Besitz über Schurken und nutzt diese als willenlose Rätselgehilfen.

Die Stätten des Terrors

Weil ein ordentlicher Suspense-Thriller nicht ohne Düsterszenarien auskommt, besucht Ihr bei "Ghosthunter" insgesamt sechs Schauplätze voller makaberer Kino-Referenzen: Modrige Sümpfe, traditionelle Spukhäuser sowie versunkene Frachter – Fans von Nervenkitzel-Klassikern wie "Hellraiser" oder "Poltergeist" dürfen sich auf ein blutiges Wiedersehen einstellen. Optisch schon im frühen Stadium von schaurig-schöner Pracht, protzen die Levels zudem mit bedrohlicher Interaktivität: Bei unserem Probespiel werden wir beispielsweise von Bösewichten überrascht, die aus Schrottautos einen gigantischen Roboter erschaffen. Ein anderes Mal müsst Ihr Sprinkleranlagen oder Dampfturbinen aktivieren, damit ehedem unsichtbare Gespenster fürs Auge wahrnehmbar werden.

Komplettiert wird der potenzielle Suspense-Knüller von krank-genialen Düsterklängen, ungezählten Effektspielereien und todschicken Monstrositäten – lediglich die Steuerung bettelt noch um Besserung. *tk*

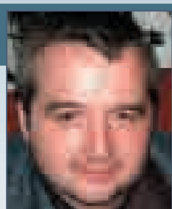


PS2 Kettensägenmassaker: Das Killer-Krokodil will Euch in Stücke schneiden.

PS2 Augenfutter: Im Sumpf ergötzt Ihr Euch an wunderschönem Lichteinfall.

▪ ▪ ▪ "Ich will keine verdammten Zombie-Nazis mehr sehen!" ▪ ▪ ▪

MAN!AC plaudert mit James Shepherd, dem Kreativchef der Cambridge Studios



MAN!AC: Auf welches Feature in "Ghosthunter" bist Du besonders stolz?

James Shepherd: Puh, das ist schwer! Ich denke, unsere Herangehensweise ans Horror-Genre ist das Highlight. Wieviele Spiele verwenden Zombie-Nazis als Bösewichte? Ich will keine verdammten Zombie-Nazis mehr sehen!

MAN!AC: An welchen Projekten arbeitet Sony Cambridge aktuell sonst noch?

James Shepherd: Im Moment konzentrieren wir uns voll auf "Ghosthunter", aber einige Kollegen haben bereits mit den Konzeptentwürfen von "Primal 2" sowie einem leider noch streng geheimen Titel begonnnen.

MAN!AC: Was wünscht Du Dir von der PS3?

James Shepherd: Es hört sich wahrscheinlich bescheuert an, aber ich hätte gerne ein neues Pad mit besseren Analogsticks. In technischer Hinsicht kann eigentlich nicht viel schiefgehen. Wenn man bedenkt, dass selbst unsere PS2-Technologien wie z.B. Gesichtsanimationen noch mit aktuellen PC-Titeln konkurrieren können, dürfte die nächste Konsolen-Generation wieder neue Maßstäbe setzen.

Ghosthunter

Playstation 2

Entwickler:	Sony Cambridge, England
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	3. Quartal

Schockierend gut: Optisch enorm effektvoller Gänsehaut-Garant, der mit nervenzerfetzender Spannung und tollen Ideen punktet – wir haben Euch gewarnt!

Xbox-Alternative

Es müssen nicht immer Knarren sein: Bei Tecmos Geisterstunde **Project Zero 2** jagt Ihr die spirituelle Brut mit einem Fotoapparat.

Gamecube-Alternative

Klassiker-Fortsetzung mit Hit-Garantie: Horror-Fanaten warten gespannt auf **Resident Evil 4** – Anfang 2004 soll's endlich losgehen.

Viewtiful Joe







NGC Erfolg durch Zeitlupe: Slot-Maschine und Ventilatoren (unten) haltet Ihr so einfach an.

Kunterbunte Innovation: Capcoms cooler Comic-Recke mischt die Filmszene auf – MAN!AC kloppt ausführlich Probe.

Tritt zur Seite, Spider-Man: Mit Marvel'schen Kraftprotzen hat Capcoms kleiner Gamecube-Nachwuchs nichts an der Baseball-Mütze. Eigentlich ist das Bürschchen nämlich ein ordinärer Teenager, der mit seiner Freundin Sylvia gerne ins Kino geht – zum Kuscheln versteht sich. Weil diese Prämisse kaum als Spiel-Hintergrund taugt, werdet Ihr im schicken Cel-Shade-Intro Zeuge eines tragischen Unfalls: Als Joe gerade sein Leinwand-Idol Captain Blue bestaunt, wird seine Liebste urplötzlich in dessen Filmuniversum gesogen.

Ergo macht Ihr Euch nun aus der Seitenansicht auf, Eure Maid sowie fantastische Hollywood-Kulissen von Schurken zu befreien. Die Gegner-Sippe fällt hierbei ebenso skurril aus, wie die an Pappaufsteller erinnernden 3D-Szenarien: Egal ob nun schwankende Mumien nach Euch grabschen oder eklige Fledermäuse herumschwirren – mit Faust- und Kick-Kombinationen behält Joe die Oberhand.



NGC Da fliegen die Zeichentrick-Glieder! Bei Massenkeilereien brennt Joe ein Feuerwerk aus schicken Spezialeffekten und coolen Moves ab – Prädikat: sehenswert!

Kleiner Mann ganz groß

Wer ein richtiger Superheld sein will, braucht freilich darüber hinaus übermenschliche Kräfte: Per Schultertasten manipuliert Ihr alsdann den Zeitablauf der Prügelei. Während die Beschleunigung ('Mach Speed') für blitzschnelle Handkanten-Action bzw. übertölpelte Widersacher bürgt, fördert das Matrix-mäßige 'Slowdown'-Feature die Schwächen Eurer Widersacher zu Tage. Auf diese Weise könnt Ihr beispielsweise die blauen Bohnen eines wild ballernden Cowboys ablenken oder rotierende Monster abstoppen. Doch damit nicht genug: Auch irrwitzige Rätselpassagen erfordern den Einsatz erwähnter Spezialitäten. So treffen wir in unserer Preview-Fassung auf eine Slot-Maschine, die als Jackpot den Level-Schlüssel birgt – was nun? Kein Problem für Joe: Via 'Slowdown' wird der Spielautomat derart gebremst, dass unser Held nur noch im richtigen Moment den Hebel ziehen muss. Selbst bei Hüpfereien ist Köpfchen gefragt: Scheinbar unerreichbare Helikopter-Plattformen holt Ihr einfach vom Himmel – verlangsamte Propeller tragen eben schlecht.

Überhaupt nicht schlecht fällt dagegen unser erster Eindruck des Comic-Spektakels aus: Wenn die Entwickler das spaßig-innovative Niveau der Demo-Version tatsächlich durchhalten können, steht Cube-Besitzern ein vor Individualität wie Charme nur so strotzender Titel bevor. In der nächsten MAN!AC folgt ein detaillierter Importtest des potenziellen Action-Knüllers. *tk*

Viewtiful Joe

Gamecube

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	Oktober

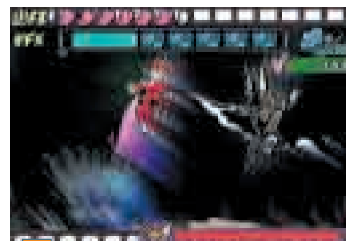
Heldenhafter Klopper-Spaß: spielerisch gehaltvolle, famos inszenierte Arcade-Action mit sympathischem Recken und unzähligen Gags – ein (fast) sicherer Hit.

Playstation-2-Alternative

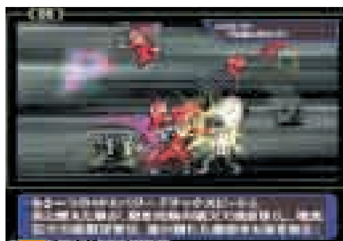
Längst angekündigt, aber bislang verschollen: Capcoms bizarrer Comic-Prügler **Gio Gio** sollte eigentlich auch in Europa erscheinen.

Xbox-Alternative

Weniger witzig, genauso brachial: Von US-Hersteller Metro 3D kommt im Herbst der rabiate "Power Stone"-Verschnitt **Stake**.



NGC Mit List und Tücke: Die Bosse verlangen nach Joes Spezialfähigkeiten.



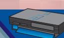
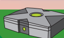
NGC Vielen Dank! Zu Beginn werden Euch sämtliche Kampf-Kniffe erläutert.



NGC Wie der Wind! Mit 'Mach Speed' flüchtet Euer Held vor Fässern.



DU BIST HAWK.
DU BIST TEX.
DU BIST BRUTUS.
DU BIST FLYNT.


Playstation 2

Xbox

Gamecube

True Crime: Streets of L.A.

Verbrecherjagd an der Westküste: Mit kraftvollen HipHop-Beats, pfeilschnellem Dienstwagen und harten Bandagen bekämpft Ihr die Unterwelt von L.A.


Die Gangsterszene von Los Angeles brodelt: Russische Mafia und chinesische Triaden bekriegen sich offen auf den Straßen der Westküstenmetropole. Um dem Treiben ein Ende zu setzen, wird die Polizei-Spezialeinheit E.O.D. gebildet. Als Cop Nick Kang macht Ihr nun Eurem Ruf als rabiater Ex-FBI-Agent mit "Dirty Harry"-Ambitionen alle Ehre.

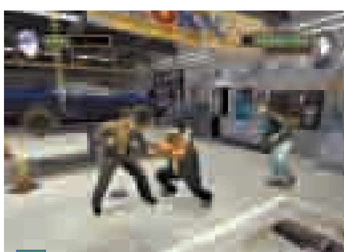
Eingepackt in eine umfassende Story absolviert Ihr 20 große Hauptmissionen, die sich in 100 Untereinsätze aufteilen. Interessant: Je nach Erfolg oder Misserfolg schlägt die Geschichte andere Bahnen ein. Nebenbei legt Ihr abseits des Weges auch mal Ladendieben, Bankräubern oder Drogendealern das Handwerk.

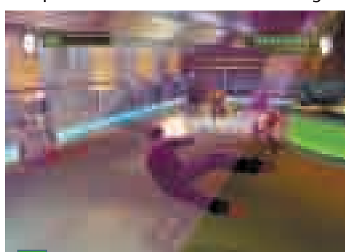
Beim Spielkonzept fallen sofort Parallelen zur "GTA"-Reihe und "The Getaway" auf: Auch hier bildet eine lebendige interaktive Stadt die Kulisse für den Kampf Gesetz gegen Unterwelt. Bei den Autofahrten und Verfolgungsjagden macht sich die gigantische Größe des virtuellen L.A. bemerkbar. Hunderte Quadratkilometer wurden originalgetreu nachgebildet und viele Wahrzeichen sowie Sehenswürdigkeiten implementiert – Tag-Nacht-Wechsel inklusive. Neben Eurem Dienstwagen habt Ihr die Wahl, mit jedem beliebigen Auto durch Beverly Hills, Santa Monica Drive, Hollywood oder Melrose Place zu streifen. Ganz so rabiat wie bei den Genre-Kollegen solltet Ihr Euch dennoch nicht verhalten: Überfahrt Ihr zu viele Passanten, werdet Ihr suspendiert. Dank des aufwändigen Schadenmodells fliegen bei Rempeleien schon mal die Fetzen. Besucht deshalb die nächste Tankstelle, um Euren Wagen zu reparieren.

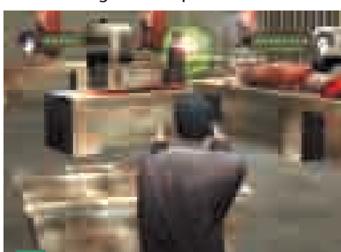


XB Auch bei Verfolgungsjagden quer durch L.A. kommt die Bleispritze nicht zur Ruhe. Je länger Ihr dabei zielt, desto genauer trefft Ihr das Ziel. Unentbehrlich ist die Karte links unten, um den weiteren Straßenverlauf vorherzusehen.


XB Ein Obdachloser leistet Widerstand, da hilft nur ein fieser Tiefschlag.


XB Unfair: Eure Gegner greifen gern zu unlauteren (und harten!) Mitteln.


XB Bullet-Time: Während des Schusswechsels aktiviert Ihr die Zeitlupe.


XB Doppelt hält besser: Zwei Wummen bringen entscheidende Vorteile.



PS2 In den abwechslungsreichen Innenszenarien zeigt Ihr nicht nur Eure Prügelkünste, sondern stellt auch Eure Stealth-Fähigkeiten unter Beweis. Um die Ecke spitzeln, anschleichen und Gegner überwältigen inklusive.

Auge um Auge

Am Einsatzort angekommen, geht es meist gleich zur Sache. Es erwarten Euch originelle Indoor-Kämpfe, die an "Shenmue" erinnern: Neben Tritten und Schlägen setzt Ihr zu fiesen Griffen oder Würfen an. So holt Ihr neben den obligatorischen Kung-Fu-Attacken auch mal zu Wrestling-ähnlichen Moves aus. Witzig: Beim hitzigen Kampf mit mehreren Gegnern gehen Inventar wie Mobiliar leicht zu Bruch. Um Eure Martial-Arts Künste aufzupolieren, besucht Ihr einfach ein örtliches Dojo – hier dürft Ihr neue Moves lernen und verfeinern.

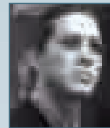
Bleihagel

Bei Schusswechseln hilft ein automatisches Zielsystem – je länger Ihr wartet, desto besser trefft Ihr. Praktisch: Erledigte Gegner hinterlassen oft größere Wummen, wie MG oder Schrotflinte. Außerdem steht ein Zeitlupen-Modus im "Matrix"-Stil zur Verfügung, um effektvoll zu hechten und Eure Gegner mit Blei vollzupumpen. Deckung findet Ihr hinter Kisten oder Schränken, Gegner dürfen dabei als lebender Schutzschild missbraucht werden. Außerdem verbessert Ihr in diversen Schießständen Eure Künste mit der Bleispritze. Manchmal ist wildes Geballer aber falsch am Platz: Bei Schleicheinsätzen könnt Ihr Euch genretypisch an die Wand pressen, anpirschen und Eure Gegner von hinten überraschen.

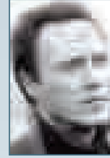
In puncto Sound erwarten Euch einige Überraschungen: So wurden viele HipHop-Größen (darunter Ice Cube, Mac 10, EZ E Jr., KAM) unter Vertrag genommen, die teilweise sogar neue Songs zum Spiel beisteuern. Auch bei den Sprechern wurde nicht gespart und bekannte Hollywood-Schauspieler verpflichtet (siehe Kasten oben).

Die angespielte Version macht bereits jetzt einen ordentlichen Eindruck und lässt wenig Wünsche offen. Mit ein bisschen Feinschliff steht uns zum Herbst ein Hitkandidat ins Haus. *ts*

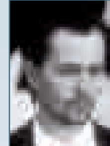
Die Sprecher



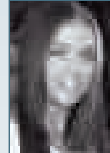
RUSSELL WONG
SPRICHT: Hauptdarsteller Nick Kang
BISHERIGE FILMAUFTRITTE: Blackout (2003), Romeo Must Die (2000)



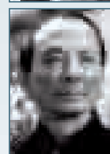
CHRISTOPHER WALKEN
SPRICHT: George
BISHERIGE FILMAUFTRITTE: Sleepy Hollow (2000), Antz (1998), Pulp Fiction (1994)



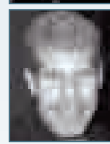
GARY OLDMAN
SPRICHT: Rocky und Rafferty
BISHERIGE FILMAUFTRITTE: Hannibal (2003), Air Force One (1997), Dracula (1992)



MICHELLE RODRIGUEZ
SPRICHT: Rosie Velasco
BISHERIGE FILMAUFTRITTE: Resident Evil (2002), The Fast and the Furious (2001)

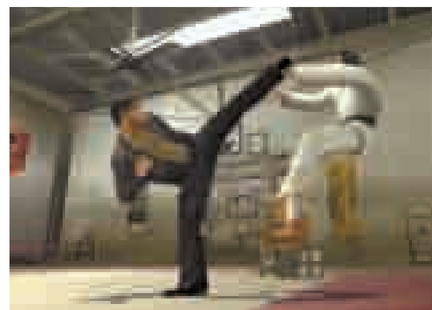


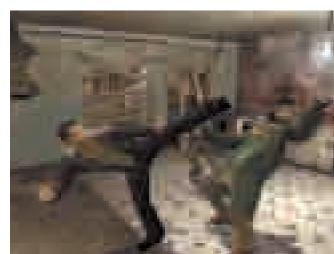
JAMES HONG
SPRICHT: Ancient Wu
BISHERIGE FILMAUFTRITTE: The Art of War (2000), Mulan (1998), Big Trouble in Little China (1986)



RON PERLMAN
SPRICHT: Misha
BISHERIGE FILMAUFTRITTE: Blade II (2002), Die Schöne und das Biest (1987)







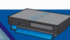
PS2 Auf dem Weg zum Einsatz bleiben Blechschäden nicht aus – hoffentlich überlebt's der Motor. Nach dem Training im Dojo (rechts oben) gibt's Saures (rechts).

True Crime: Streets of L.A.

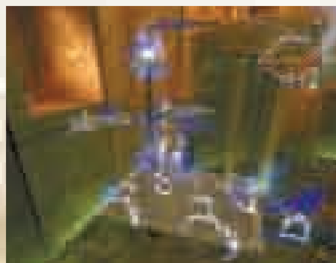
Playstation 2
Xbox
Gamecube

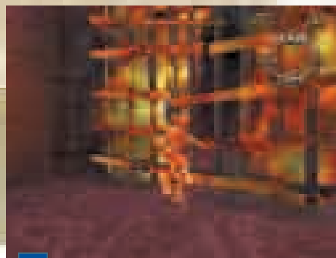
Entwickler:	Luxoflux
Hersteller:	Activision
Genre:	Action
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]
	September [GC]

Umfangreicher "GTA"-Klon mit wilden Rasereien, Schleicheinsätzen und Prügeleinlagen, der mit HipHop-Mucke und Original-Schauplätzen auftrumpft.


Playstation 2

Gamecube





PS2 Mumien-Power: Elektrifiziert und brennend öffnet Ihr neue Wege.

Sphinx and the Shadow of Set



Ein animalischer Jüngling und eine naiv dreinblickende Mumie machen "Zelda" Konkurrenz – MAN!AC wagte sich in finstere Pyramiden-Kerker.

Der Vergleich mit Nintendos Action-Adventure-Legende klingt vermessen. Doch unsere ersten Spieleindrücke von Eurocoms (zeichnen u.a. verantwortlich für "007 Nightfire", "NBA Hoopz" sowie "Ruff & Tumble") puzzlelastigem 3D-Abenteuer brachten erstaunlich viele Parallelen zutage. Und nicht zuletzt macht "Sphinx and the Shadow of Set" schon im frühen Entwicklungsstadium mächtig Lust auf mehr.

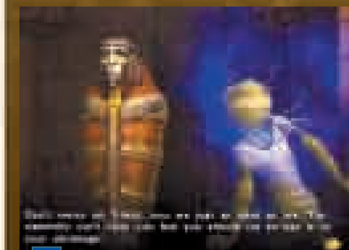
Ungleiches Duo

In einer ägyptischen Parallel-Welt liegen – Ihr ahnt es – Gut und Böse im Clinch. Doch Rettung naht: Tiermensch Sphinx und eine arg abgehalfterte Mumie stellen sich den entfesselten Kräften entgegen, jeder mit seinen ganz eigenen Mitteln.
Entsprechend dem heißspornigen Temperament von Sphinx gestaltet sich der Spielablauf in seiner Haut actionreicher und dynamischer. So vermöbelt Ihr via Schwert unliebsame Feinde im Nahkampf oder packt Euer Blasrohr aus, um mit verschiedenen Pfeilvarianten Schalter zu aktivieren, Gegenstände in Brand zu setzen und Gegner aus sicherer Entfernung zu erledigen. Ihr hangelt Euch an Leitern entlang, überquert mit einem Doppelsprung klaffende Abgründe und spurtet elegant über schmale Stege. Im Laufe des Abenteuers findet Ihr zudem weitere nützliche Items wie fernsteuerbare Explosions-Käfer, mit denen Ihr z.B. brüchige Steinsäulen sprengt oder Bösewichte zum 'Tanzen' bringt.
Völlig anders gestaltet sich das Abenteuer in Gestalt der tolpatschigen Mumie: Ohne Waffen und nur mit rudimentärem Sprungtalent ausgestattet müsst Ihr die wesentlich rätselbetonteren Abschnitte meistern. Doch Ihr habt einen wesentlichen Vorteil gegenüber Eurem zweiten Alter Ego: Ihr seid bereits tot! Während Sphinx Stürze aus großer Höhe mit Energieverlust oder dem Dahinscheiden quittiert, rappelt sich Euer Mullbinden-Monster stets wieder auf. Blitz und Feuer können der Mumie nichts anhaben – im Gegenteil. Nutzt elektrische Schläge und Feuersbrunst, um stillstehende Maschinen mit Strom zu versorgen oder Holzabsperrungen abzufackeln. Der Haken daran: Die Übertragung auf Euren untoten Körper hält nur für kurze Zeit. Tappt Ihr gar ins Wasser, löst sich die Wirkung sprichwörtlich in Rauch auf.
Leider standen in unserer Preview-Version nur zwei Levelabschnitte zum Probespiel bereit – einen Eindruck des kompletten Spielablaufs konnten wir uns ergo nicht machen. Der kleine Ausschnitt aus den fünf riesigen Welten machte sowohl grafisch als auch in puncto Leveldesign eine äußerst ansprechende Figur. Abenteuer- und Rätselfans dürfen sich "Sphinx" deshalb getrost auf die Herbst-Spielewunschliste setzen. *os*

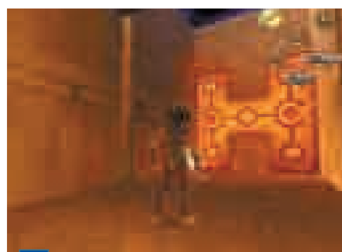


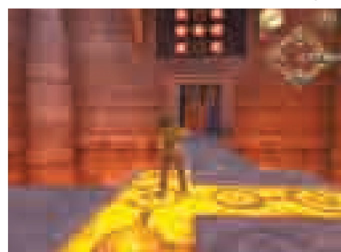
PS2 Beeindruckend: Schon im frühen Entwicklungsstadium glänzt "Sphinx and the Shadow of Set" mit exzellenter, nebelfreier Weitsicht.





PS2 Während Sphinx sterblich ist, erfreut sich die Mumie des untoten 'Lebens'.





PS2 Kerker-Kopfnüsse: Obwohl Ihr in Gestalt von Sphinx öfter mal zu Schwert und Blasrohr greift, müsst Ihr regelmäßig Schalterrätsel lösen.

Sphinx

Playstation 2
Gamecube

Entwickler:	Eurocom, England
Hersteller:	THQ
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [NGC]

Ansprechender Mix aus Abenteuer und Rätselkost: Nutzt die unterschiedlichen Fähigkeiten Eures Heldenduos, um die ägyptische Parallelwelt zu retten.

Xbox-Alternative

Tausche Mumie gegen Vampir: In Eidos' Untoten-Saga **Legacy of Kain: Defiance** dürft Ihr erstmals mit Kain und Raziel Blut saugen.

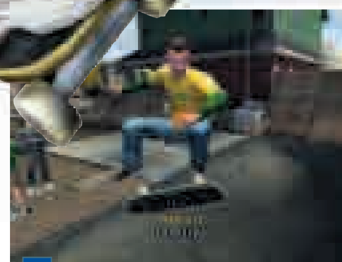
Tony Hawk's Underground

Frischer Wind im Skateboardland: Die fünfte Episode von Neversofts Rollbrett-epos geht ganz neue Wege.





PS2 Kein magisches Rollbrett mehr: Jetzt könnt Ihr vom Board steigen und zu Fuß oder kletternd die Gegend erkunden.



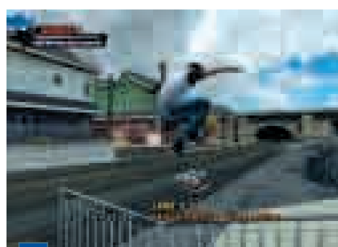


PS2 Ob Brillenfetischist oder Nachwuchspunker: Euren hoffnungsvollen Jungskater dürft Ihr wie gewohnt detailreich im Editor zusammenbasteln.

Schon vor der E3 war klar, dass sich Activision die unweigerliche Fortsetzung ihrer überaus erfolgreichen "Tony Hawk"-Trendsportreihe nicht verkneifen kann – schließlich wurde der Vertrag mit der Rollbrett-Ikone um satte 15 Jahre verlängert. Erfreulicherweise präsentierte Neversoft hinter verschlossenen Türen aber nicht das befürchtete "Pro Skater 5"-Standard-Update, sondern ein frisches Produkt, das die gewohnt gelungenen Grundprinzipien mit einer Reihe innovativer Ideen kräftig aufpoliert.

Selbst ist der Mann

So treten bei "Tony Hawk's Underground" nicht wie bisher Skaterprofis im Kampf um hohe Punktzahlen an, stattdessen startet Ihr mit einem Eigenbausportler ganz unten auf der Karriereleiter. Als Hobby-Boarder schlagt Ihr Euch mit einem schwächlichen Rollbrett herum, das Euch natürlich noch keine besonders gewagten Tricks erlaubt. Damit fahrt Ihr ohne Zeitdruck durch die Straßen Eures Heimatviertels und stöbert Passanten und Kumpel auf, die durch ein Symbol markiert sind. Sprecht Ihr sie an, erhaltet Ihr ähnlich wie bei "Tony Hawk's Pro Skater 4" Aufgaben, die Ihr dann innerhalb eines Zeitlimits lösen müsst. Alternativ gibt's durch die Unterhaltung Hinweise darauf, wo etwas besonderes los ist. Die Lizenzgrößen sind zwar nicht spielbar dabei, treten aber dennoch in tragenden Rollen auf. Findet sich z.B. einer der Profis in Eurer Stadt ein, um eine Skate-Vorführung zu zeigen, ist Eure Chance gekommen: Wenn der Star hinterher die heimischen Halfpipes beobachtet, könnt Ihr ihn schon mal durch Eure Leistungen so sehr beeindrucken, dass er Euch besseres Material spendiert.



PS2 Das bewährte Tricksystem bleibt natürlich auch diesmal erhalten.

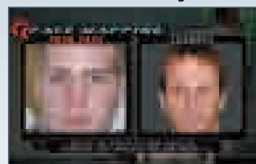
Spaziergang inklusive

Der Spielablauf wird nicht nur durch die motivierende und nicht-lineare Karrierestruktur aufpoliert, Euer Skater ist nun auch flexibel wie noch nie: Erstmals könnt Ihr nämlich auf Wunsch vom Rollbrett absteigen und zu Fuß die Gegend erkunden. Passiert z.B. unwegsame Gassen oder schlagt Euch dank Eurer Kletterkünste zu besonders coolen Skatelines auf Häuserdächern durch. Drängt die Zeit, entert Ihr auch mal kurzerhand ein Fahrzeug und braust mit flotten Autos zum nächsten Aufgabenziel. Wem das noch nicht reicht, der erfreut sich am schnuckligen Aufgaben- und Trickeditor oder personaliert sein virtuelles Alter Ego auf ganz besondere Weise (mehr dazu im Kasten).
Nachdem uns die Neversoft-Entwickler auf der E3 in die Grundlagen einführten, durften wir kürzlich selbst Hand an eine spielbare Version legen: Die freie Aufgabensuche und die mögliche Erforschung der Umgebung machen reichlich Lust auf mehr, auch technisch sah "Tony Hawk's Underground" bereits in der frühen Fassung schon fast so gut wie der Vorgänger aus. *us*

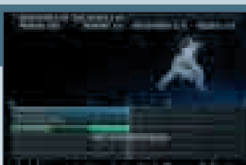
▪ ▪ ▪ Little Computer Skater ▪ ▪ ▪

Im "Underground" wird Euer Sportler ganz persönlich

Glänzten die früheren "Tony Hawk"-Teile bereits mit umfassenden und vorbildlichen Editor-Möglichkeiten, legt Neversoft jetzt noch einiges drauf: So ist z.B. geplant, dass Ihr in "Underground" mit Hilfe eines Internetzugangs Euren Skater mit dem eigenen Gesicht versehen könnt. Allerdings reicht dazu nicht der Besitz von Sonys Eye-Toy-Kamera, Ihr benötigt vielmehr einen PC. Über den schickt Ihr ein gescanntes Porträt von Euch an Neversoft, wo es umgewandelt und als downloadbare PS2-Textur zur Verfügung gestellt wird. Dazu lassen sich eigene Aufgaben ebenso basteln wie ganz persönliche Trick-Combos: Über ein komfortables Menü kombiniert Ihr einzelne Elemente der vorhandenen Kunststücke so, dass eine neue Aktion für Euren Skater-Crack entsteht.



Auge um Auge: Neversoft baut Euer Gesicht ins Skateboard-Epos ein.



Erst basteln, dann bewundern: Im komfortablen Editor schraubt Ihr an Euren Special-Moves und prüft dann das Ergebnis im Praxistest.

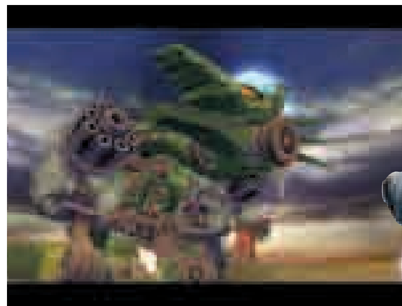
Tony Hawk's Underground

Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Neversoft, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [GC]

Mit frischen Ideen zu neuen Ufern: Originelle Karrierevariante des hochklassigen Skateboard-Spaßes mit zahlreichen coolen Updates.

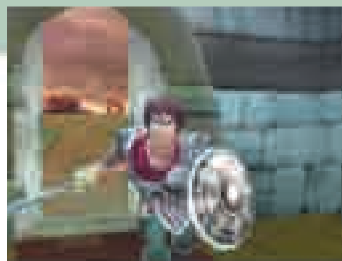




PS2 Auge in Auge: Die zahlreichen Boss-Widerlinge übertreffen sich gegenseitig in puncto skurriles Äußeres und stellen Euch vor knackige Kampf-Herausforderungen.

Maximo vs. The Army of Zin

Zum Teufel mit den Skeletten: Capcoms PS2-Söldner legt sich neuerdings mit stählernen Monstern an – zahlreiche Verbesserungen inklusive.





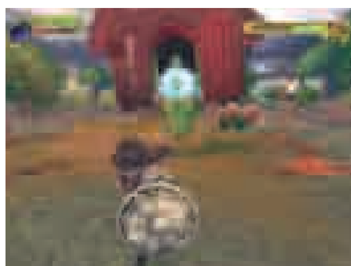


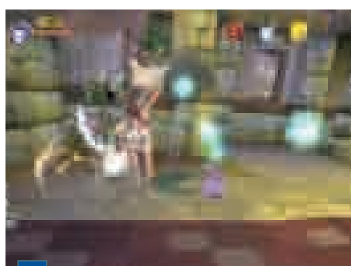
PS2 Beim Satan! Auf Knopfdruck verwandelt Ihr Euch in den leibhaftigen Tod und schwingt sodann die Sense – ein mörderischer Spaß!

In Paragraph 17a des Videospiel-Gesetzbuchs steht geschrieben: "Erfolgreiche Titel sind mit einem gründlich verbesserten Nachfolger fortzusetzen". Kein Wunder also, dass Capcoms USA-Niederlassung seinen charmanten Zopfträger Maximo abermals gen Fantasy-Feld entsendet – war Teil 1 doch bei Kritikern wie Konsumenten beliebt. Mit dem vom Klassiker "Ghost'n'Goblins" inspirierten Standard-Grusel hat das Sequel jedoch wenig gemein, vielmehr trifft Euer Polygon-Krieger jetzt auf finstere Roboter-Buben: Die namensgebende 'Army of Zin' betreibt nämlich regen Seelenhandel, was Gevatter Tod ein Dorn im modrigen Auge ist.

Stahl bekämpft Stahl

Dementsprechend bleibt traditionelles Mumien-Volk dieses Mal in seinen Gräbern liegen und macht abstrusen Maschinen Platz: Seien es nun Eisenmänner mit messerscharfem Unterkiefer, boxende Stahlungetüme oder knatternde Panzer – das Feindkabinett lässt kein mechanisches Klischee aus. Ob der neuerlichen Bedrohung kommt freilich auch Zopfträger Maximo mit frischen Fertigkeiten daher: So entlockt Ihr Eurer Schneide auf simpelste Weise ein Combo-Stakkato respektive schützt Euch per unzerstörbarem Schild. Waffenfetischisten mit Schwert-Aversion freuen sich hingegen über das erweiterte Klingen-Repertoire: Habt Ihr ein entsprechendes Item aufgeklaubt, schwingt Maximo fortan solch mächtige Mordwerkzeuge wie einen Kriegshammer. Damit nicht genug der Annehmlichkeiten: Verzweifelten selbst Profis im Vorläufer am Magie-System (nach jedem Ableben wurde man mit Zauber-Entzug bestraft), geht Hokuspokus à la Flammenschwert oder Blitzattacke nun unwiderruflich in Euren Besitz über. Allerdings müsst Ihr zitierte Fähigkeiten zuerst beim örtlichen Händler gegen güldene Dukaten eintauschen. Letztere gibt's wiederum in herumstehenden Truhen oder als Belohnung für den Schutz unschuldiger Zivilisten, die stets in kleinen Zwischensequenzen auf ihr Leid hinweisen. Apropos Zwischensequenzen: Um dem Protagonisten mehr Persönlichkeit zu verleihen, spinnen zahlreiche Filmchen die spaßig-abgedrehte Story voran – da bleibt garantiert kein Auge trocken.





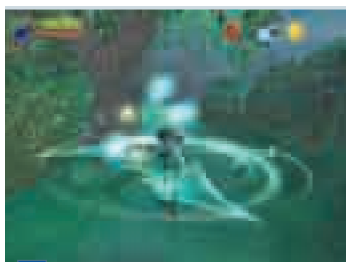
PS2 Bis auf die Unterhose: Bei Gegentreffern verliert Ihr erneut Eure Rüstung.



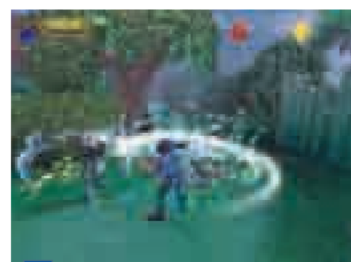
PS2 Altbewährter Todeskreisel: Wie schon in Teil 1 quittiert Maximo Drehungen des linken Analog-Sticks mit einem fiesen Rundumschlag – das überlebt keiner.



PS2 Feuer und Flamme: Ist die rote Magieleiste tüchtig gefüllt, lässt Euer Recke dutzende Spezialattacken vom Stapel – sofern Ihr den Zauber vorher gekauft habt.



PS2 Ritsch-Ratsch: Die neuen Combo-Manöver zerteilen jeden Widerling.



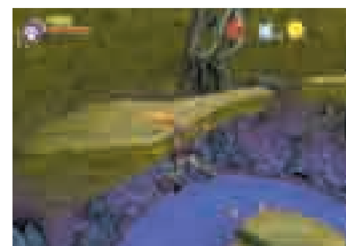
PS2 Massenauflauf: Meist nehmt Ihr es mit mehreren Monstern gleichzeitig auf.

Willkommen in der Hölle!

Besonders humorig wird's, wenn Kumpel Sensenmann seine Hasstiraden absondert. Der gruftige Kerl steht Euch erstmals nicht nur als Berater zur Seite, sondern greift aktiv ins Geschehen ein: Ist Euer Seelenvorrat durch stetes Meucheln aufgefüllt, verwandelt sich Maximo via Schultertaste in den pechschwarzen Kuttenträger – temporäre Unsterblichkeit sowie brachiale Attacken werden gratis mitgeliefert. Wer sich obendrein gerne mit (Herren-)Unterwäsche beschäftigt, findet ebenfalls sein Betätigungsfeld: So entdeckt Ihr in geheimen Höhlen zahlreiche Boxer-Shorts. Die schicken Höschen stehen Eurem Recken nicht nur ausgesprochen gut, sondern liefern zudem Bonus-Eigenschaften wie bessere Rüstung oder Schatzradar. Bei obligatorischen Boss-Monstrositäten stülpt Ihr indes lieber Euren feschen Schutzhelm über, denn riesige Drachenbiester lassen sich nur nach zähem Zweikampf bezwingen.

Dass all diese Verbesserungen nicht nur auf dem Papier glänzen, können wir nach einer aktuellen Preview-Reise ins "Maximo"-Land voll und ganz bestätigen: Während Neulinge dank viel moderaterem Schwierigkeitsgrad frohlocken, staunen Serien-Veteranen über noch intuitivere Steuerung bzw. facettenreichere Massenschlachten. Weil dank herrlicher Animationen sowie irrwitzigem Design auch technisch keineswegs geschlampt wird, steht unser Eindruck fest: "Maximo vs. The Army of Zin" übertrumpft seinen ohnehin tollen Vorgänger in allen Belangen – so muss eine adäquate Fortsetzung aussehen. *tk*





PS2 Ein Held lernt das Klettern: Bei knappen Sprüngen sticht Maximo nun automatisch seine Klinge in Vorsprünge – frustierende Abstürze werden so zur Seltenheit.

Maximo vs. The Army of Zin

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, USA
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	3. Quartal

Beim zweiten Mal ist alles besser: Spielerisch wie optisch aufpolierter Nachfolger des furiosen Grusel-Plattformers – jetzt auch für Einsteiger geeignet!

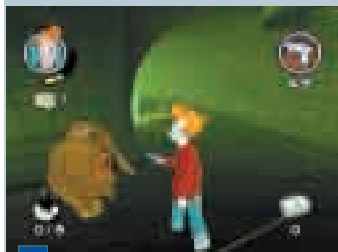
Xbox-Alternative

Für Import-Fanaten längst ein alter Hut, kommt From Softwares Samurai-Schlachtplatte **Otogi** im Herbst über Sega nach Europa.

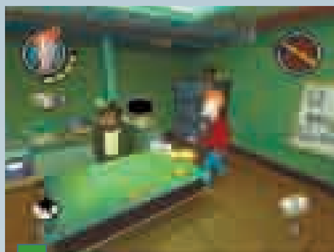
Gamecube-Alternative

Von den "Enclave"-Machern: In **Knights of the Temple** macht Ihr ab Herbst das virtuelle Abendland mit Schwert und Axt unsicher.

Futurama



PS2 In der Kanalisation erwarten Fry Mutanten, Giftpfützen und Tentakel.



XB Im 'Planet Express' begegnet Ihr bekannten Gesichter wie Hermes.

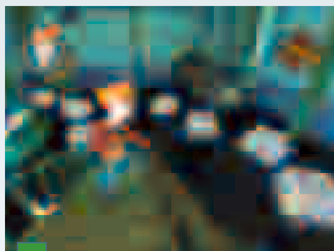
Fry, Bender und Leela machen nun auch den Konsolen-Kosmos unsicher: In Take 2s Action-Adventure schlüpft Ihr in die Rollen der "Futurama"-Darsteller im 31. Jahrhundert. Doch diesmal stehen keine Päckchenauslieferungen nach Alpha Centauri an, die Menschheit ist in Gefahr! Ihr müsst verhindern, dass 'Mom' die Erde mit ihrer Roboterarmee unterjocht.

Das Abenteuer beginnt im Hauptquartier von 'Planet Express' und geht über die monstergefüllte Kanalisation auf die Straßen Neu New Yorks, die von Robotern-Patrouillen überwacht werden. Der weitere Weg führt Euch außerdem zu Asteroidenfeldern und außerirdischen Ansiedlungen. Das Leveldesign überwachte dabei "Futurama"- und "Simpsons"-Erfinder Matt Groening höchstpersönlich. Während des Spiels übernehmt Ihr zunächst die Rolle von Schussel Fry auf der Suche nach Werkzeug. Bereits hier macht sich der serientypische Humor bemerkbar. Im späteren Verlauf steuert Ihr noch Leela und Bender – klar, dass beliebte Sprüche und Phrasen da nicht ausbleiben. Diese werden von den deutschen bzw. englischen Original-Seriensprechern geplappert, was alle Fans begeistern wird. Optisch zeigt sich der Titel passend in hübscher Cel-Shading-Optik, wodurch gerade die Charaktere profitieren. Leider kämpft der Titel zurzeit noch mit deftigen Ruckeleinlagen, einer sehr obskuren Kameraführung und ungenauer Steuerung – gut, dass die Entwickler zumindest eine Zielautomatik eingebaut haben.



Playstation 2 / Xbox	
Hersteller:	Take 2
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

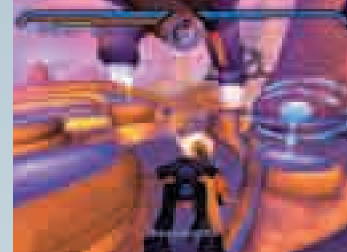
Witzige Zeichentrick-Umsetzung im Comic-Look und serientypischem Humor. Allerdings fehlt's noch an Feinschliff.



XB Nur durch gekonntes Springen überwindet Ihr das giftige Nass.

Alter Echo



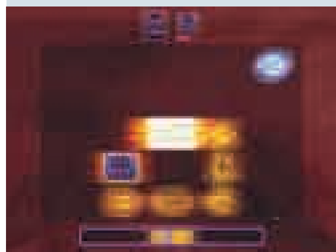


PS2 Zwei der drei Morphvarianten Eures Helden: Hüpft und schlagt als Humanoid um Euch (links) oder packt als wandelnde Waffe (rechts) eine dicke Wumme aus.

Durften wir in Las Vegas (siehe MAN!AC 04/03) nur eine frühe Version bewundern, flatterte uns inzwischen eine erste spielbare Fassung der abstrakten Action-Knallerei "Alter Echo" ins Haus: In der Rolle des Formwandlers Nevin kämpft Ihr gegen missgünstige Konkurrenten und Alienhorden ebenso wie den durchgeknallten Planeten, der dank neu erlangter Denkfähigkeit beschlossen hat, alle Bewohner zu Feinden zu erklären.

Um gegen die zahlreichen Gefahren der grell-abstrakten Landschaften und Aliens zu bestehen, wechselt Ihr auf Knopfdruck Eure Form: Als Mensch hüpft Ihr über Lücken und hantiert mit einem Schwert, für Ballerabschnitte werdet Ihr zum Kampfmech oder schlüpft bei Schleichpassagen in eine Reptilienhaut. Originell fällt der 'Time Dilation'-Einsatz aus: Damit haltet Ihr die Zeit an und verbindet durch rhythmischen Tasteneinsatz mit einem Cursor die als Symbol angezeigten Feinde – hat's geklappt, erledigt Nevin die gesamte Brut in einem Aufwasch.

Nach kurzer Eingewöhnung findet Ihr Euch in "Alter Echo" schnell zurecht: Werden noch einige kleine Macken ausgebügelt, steht uns ein schön schräger Actiontitel ins Haus.





PS2 Triumph der Technik: Wer sich bei der 'Time Dilation' (oben) geschickt anstellt, führt fette Metzelmoves aus.

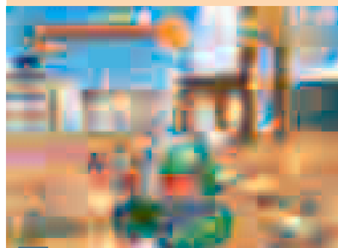
Playstation 2 / Xbox	
Hersteller:	THQ
Genre:	Action
D-Termin:	September

Actionlastiges wie flottes Abenteuer mit cooler Optik und dank Zeitspielereien innovativen Angriffsoptionen.

+++ SOFTWARE-TICKER +++

+++ Bewegte Bilder: Nachdem die hauseigenen Comic-Helden "Turok" und "Shadow Man" in Pension geschickt wurden, ergatterte Acclaim zwei neue Lizenzen aus der Welt der Sprechblasen: Sowohl der hochgelobte Thriller "100 Bullets" (Vertigo/DC) als auch das russische SciFi-Epos "Red Star" (Archangel Studios) wagen den Sprung vom Papier in die Polygonwelt. **+++ Echt oder nicht?** Angeblich kommt ein weiterer großer PC-Name aus dem Ego-Shooter-Sektor zu Xbox-Ehren: So soll sich eine Umsetzung von "Unreal 2" bereits in Arbeit befinden, eine offizielle Bestätigung gibt's bislang noch nicht. **+++ Kostenfrage:** Die ersten Informationen über die voraussichtlichen Softwarepreise für Sonys PSP-Handheld wurden verkündet: So sollen Spitzentitel zwar mit bis zu 60 Euro nicht gerade billig werden, der Großteil des Angebots aber im Bereich von 20-30 Euro liegen – zusätzliche mediale Unterhaltung in Form von Filmen oder Musikalben wird es gar schon ab 10 Euro geben. **+++ Mein Schatz:** Sony greift tief in die Geldbörse, um sich die exklusiven Formel-1-Rechte für die nächsten vier Jahre zu sichern und damit EA eine lange Nase zu drehen. **+++ Cel-Shading Live:** Während Capcoms "Auto Modellista" beim PAL-Start der PS2-Fassung sämtliche Online-Optionen verlor, scheint's für Xbox-Raser besser zu laufen. Angeblich ist eine Umsetzung der bunten Flitzerei inklusive Xbox-Live-Unterstützung in der Mache, auch wenn Capcom noch hartnäckig drüber schweigt. **+++ Retro-Rundumschlag:** Sega veröffentlicht im August zum Start ihrer 'Ages'-Serie auf der PS2 eine Reihe Konsolen- und Automatenklassiker in aufgemotzter Form: "Phantasy Star", "Fantasy Zone", "Monaco GP" und "Space Harrier" werden u.a. mit Cel-Shading- und 3D-Effekten sowie überarbeiteter Musik veredelt. **+++ Viel los im All:** Microsoft will mit der sehnlichst erwarteten Fortsetzung "Halo 2" alle Grenzen sprengen – online dürfen beim Bungie-Ballerer laut jüngsten Äußerungen mehr als die sonst maximal üblichen 16 Leute gleichzeitig ran. **+++ Ab in den Sonnenuntergang:** Die skurrile Western-Action "Red Dead Revolver" war dieses Jahr auf der E3 nicht mehr zu sehen und verschwand nun auch aus sämtlichen Capcom-Listen. Ob das Produkt der Ex-Angel-Studios komplett gekippt wurde oder womöglich bei Rockstar wieder auftaucht, weiß nicht mal Lucky Luke... **+++ Ausgekringelt:** Sega zieht demnächst endgültig den Stöpsel für (fast) alle Onlinetitel des vorzeitig verschiedenen Dreamcast – lediglich die "Phantasy Star Online"-Server werden zumindest in den USA noch eine Weile am Netz bleiben. **+++ Lara online?** Core Design bestätigt, dass der Schritt ins Internet für die PS2-Ikone definitiv vorgesehen ist – sobald ihnen eine sinnvolle Umsetzung einfällt.

Gotcha Force



NGC Attacke! Mit dem schussfreudigen Panzer haben Gegner nichts zu lachen.



NGC Gerade zu viert wird die Klopperei zum wilden Partyspaß.

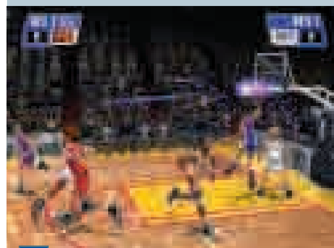
Taucht in ein buntes Spielzeug-Universum ein: In Capcoms neuester Knuddel-Schlacht übernehmt Ihr die Kontrolle von über 100 variantenreichen 'Gotcha Borgs', um in riesigen Arenen Euren Gegnern Saures zu geben. Nach "Powerstone"-Vorbild verkloppt Ihr feindliche Einheiten mit trickreichen Tritten und Schlägen oder ballert verschiedenste Projektile aus Euren Kanonen. Bei erfolgreichem Einsatz erhaltet Ihr mehr Einheiten, Waffen-Upgrades und Macht, die bei verlustreichen Kämpfen allerdings wieder schwindet.
Neben einem motivierenden Story-Modus, der allein oder zu zweit bestritten wird, duelliert Ihr Euch im 'Match' mit bis zu vier menschlichen Spielern gleichzeitig. Zusätzlich können Einheiten und Waffen untereinander ausgetauscht werden.

Gamecube

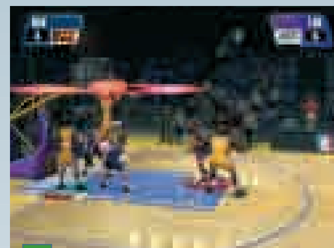
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Knuddeliges Spielzeug-Gekloppe mit "Pokémon"-Einschlag: Sammelt Einheiten und verdrischt Eure Gegner in bunten Arenen.

NBA Jam 2004



PS2 Wer will, spielt diesmal auch mit legendären NBA-Altstars.



XB Coole Dunks werden mit Lichteffekten veredelt.

Derzeit beherrscht zwar EA mit "NBA Street Vol. 2" die Basketball-Spaßsportszene, doch Acclaim gibt sich nicht kampflos geschlagen: Rechtzeitig zum Saisonstart der US-Liga folgt deshalb die Neuauflage eines fast schon totgeglaubten Klassikers – "NBA Jam".
Die 2004er-Fassung setzt ebenfalls auf Drei-gegen-Drei-Matches und moderne Polygonoptik, die bei einem kurzen Probespiel durchaus zu überzeugen wusste: Detailreiche Spielfelder und vor allem gewitzt in liebevoller Cartoon-Optik gehaltene Spieler wuselten bereits ansehnlich über den Platz. Dazu sorgt der alte Originalkommentator für Laune – wenn's auch spielerisch stimmt, bekommt "Street" ernste Konkurrenz.

Playstation 2
Xbox

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	Oktober

Phönix aus der Asche: Der Spaßsportklassiker kehrt zurück mit vielversprechender Optik und verbesserter Spielbarkeit.

PS2 grenzenlos

Online in den Sommer: Endlich dürfen auch Sony-Fans ins Internet.




PS2 Einstieg leicht gemacht: Nach dem Einlegen der Central-Station-CD folgt eine Bildschirmpräsentation – ein Sprecher erklärt dabei, wie Ihr die PS2 online bringt.



PS2 Sonys Zugpferd Nr. 1: "SOCOM: U.S. Navy Seals" hat den bisher besten Online-Modus – Headset-Unterstützung und spannender Action sei Dank.

Was für viele Xboxler schon zur Routine gehört, wird für PS2-Besitzer zum aufregend neuen Erlebnis. Dank (nachzurüstendem) Netzwerkadapter trifft sich jetzt auch die PS2-Gemeinde zum Zocken im Internet. Wie immer sind Japaner und Amis früher dran als wir, und daddeln schon seit mehr als einem halben Jahr online. Vor knapp zwei Monaten starteten in Deutschland die ersten Betatests mit "SOCOM" (siehe MAN!AC 7/03), "Twisted Metal: Black Online" und "Hardware: Online Arena". Ebenso wie Microsoft setzt auch Sony hierzulande ausschließlich auf Breitbandtechnologie. Wer also kein DSL im Haus hat, muss wohl oder übel draußen bleiben!

Startschuss mit Strategie

Am 11. Juni veröffentlichte Sony das erste Netzwerk-Bundle für gut 80 Euro. Enthalten: Der knallharte Shooter "SOCOM" samt Headset und Ethernet-Adapter. Erst zwei Wochen später konnte man das Zubehör auch einzeln kaufen. Der Sinn dieser Aktion liegt auf der Hand: Sony will möglichst viele User zum Kauf des Bundles zwingen, damit das Headset ebenso schnell Verbreitung findet wie der Adapter. Im Vergleich zu Xbox Live sicherlich nicht die beste Lösung, aber aufgrund der hochwertigen Taktik-Ballerei ein lohnendes Angebot. Wer es allerdings ganz billig haben will, kann sich bei Fremdherstellern bedienen. Dort gibt's sowohl Breitband-Adapter als auch Headset für ein paar Euro weniger. Aber Vorsicht: Diese Hardware funktioniert nicht mit jedem Spiel.

Bin ich schon drin?

Der Einstieg ins Online-Vergnügen ist auch bei Sony bedienfreundlich ausgefallen: Zuerst wird die Klappe an der Hinterseite der PS2 entfernt. An

Online-Bundles



"SOCOM"-Bundle
- SOCOM: US Navy Seals
- Netzwerkadapter
- Headset

Preis: 80 Euro

"Twisted Metal"-Bundle
- Twisted Metal: Black Online
- Netzwerkadapter

Preis: 60 Euro



PS2 Wird's so spaßig wie "Moto GP 2" (Xbox)? Zumindest darf man sich bei den chaotischen "Destruction Derby"-Crash-Matches kräftig übers Headset beschimpfen.

PS2-Netzwerk-Kit
Das ist drin
- Netzwerkadapter
- Straight-Through-Kabel
- Central Station CD
- Demo CD
- Registrierungscodes

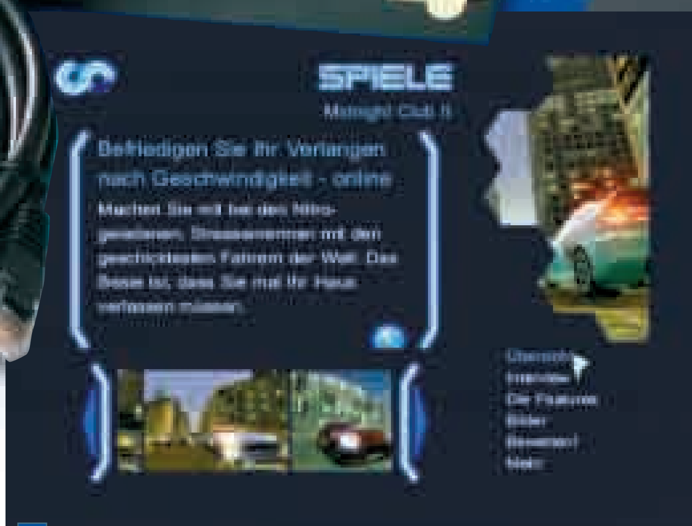
Sony begnügt sich bei der Grundausstattung mit dem Nötigsten: Neben dem Adapter finden sich die Central Station CD, diverse Demos ("SOCOM: U.S. Navy Seals", "Hardware: Online Arena", "Twisted Metal: Black Online") und ein Straight-Through-Kabel in der Verpackung. Letzteres ist leider viel zu kurz geraten – da hilft nur der Gang zum nächsten Elektromarkt oder Ihr nutzt das Kabel vom PC.
Zusätzlich erhaltet Ihr ein Kärtchen mit zwei Nummern. Die Zahlenkombinationen benötigt Ihr bei der Central-Station-Registrierung und der Erstellung des Gametags.

den freigelegten Expansion-Port schraubt Ihr nun den Netzwerkadapter. Schließlich verbindet man DSL-Modem und Adapter via mitgeliefertem Kabel – fertig. Wer allerdings per ICS oder Router ins Netz geht, sollte sich mit PC-Hardware und Internet besser auskennen. Denn in diesem Fall müssen passende, ausreichend lange Kabel her sowie weitere Konfigurationen am PC, Router, etc. vorgenommen werden, um überhaupt stressfrei spielen zu können.

Die Software-Einstellungen besorgt Ihr über die mitgelieferte Central-Station-CD: Klickt Euch durchs On-Screen-Menü und gebt die Zugangsdaten Eures Providers (T-Online, etc.) ein. Die Daten werden nun auf der Memory Card gespeichert. Zum Schluss führt Ihr noch einen Verbindungstest aus. War dieser erfolgreich, steht dem Online-Erlebnis (fast) nichts mehr im Weg.

Nach der Anwahl folgt die Registrierung Eures persönlichen Gametags. Diesen benötigt Ihr, um zukünftige Online-Titel zocken zu können. Für aktuelle Spiele wie "SOCOM" oder "Midnight Club 2" gilt diese Regelung noch nicht. Die Anmeldung bei Sonys Central Station bringt Euch weitere Vorteile: Ihr erhaltet Zugriff zu einem exklusiven Portal, das Euch brandaktuelle Informationen rund um die PS2 liefert. Außerdem gibt's regelmäßig Neuigkeiten zu Online-Produkten – und das detaillierter als auf der Standard-Sony-Homepage.

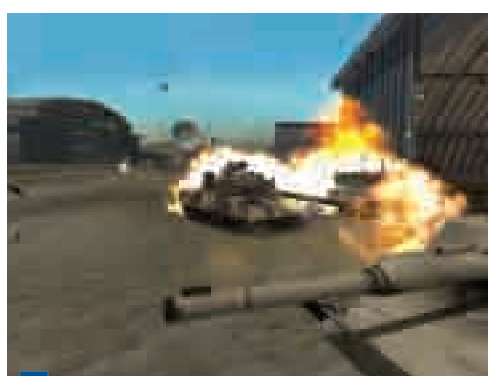
Wer am Surfen nicht interessiert ist, kann die Central-Station-CD zumindest bei aktuellen Internet-Titeln in



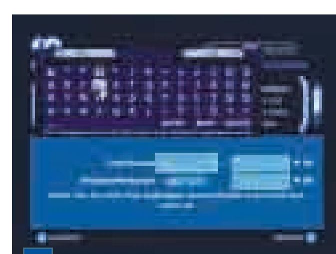
PS2 Ein (noch) mageres Portal-Angebot : Zum Zeitpunkt der Artikelentstehung waren die News und Spieleinfos dünn gesät oder schon veraltet.

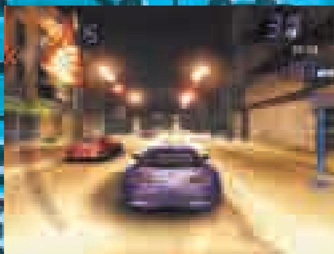


PS2 Ableger des PC-Hits: "Everquest: Online Adventures" bietet feinste RPG-Kost für mehr als 1.000 Spieler gleichzeitig.


PS2 Internet-only: Bei "Hardware: Online Arena" gewinnt der Panzerfahrer mit dem schnellsten Abzugsfinger.





PS2 Erst konfiguriert Ihr den Adapter, stellt die Zugangsart ein und testet die Verbindung. Nun registriert Ihr Euch mit den Codes (von oben).





PS2 Raser werden bald bedient: "NfS: Underground" und "Gran Tursimo 4".

Ab ins Netz: Kommende PS2-Online-Titel

Name	Hersteller	Genre	Spielerzahl	Headset-Unterstützung	Online-Kosten	Release
Destruction Derby Arena	Sony	Rennspiel	16	ja	keine	3. Quartal
Everquest: Online Adventures	Sony	Rollenspiel	1.000+	nein	monatlich	4. Quartal
FIFA 2004	EA	Sport	22	ja	keine	3. Quartal
Final Fantasy 11	Sony	Rollenspiel	1.000+	nein	monatlich	4. Quartal
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	6	n.b.	keine	2004
Hardware: Online Arena	Sony	Action	16	ja	keine	erschienen
Midnight Club 2	Take2	Rennspiel	8	nein	keine	erschienen
Monster Hunter	Capcom	Action	4	n.b.	n.b.	2004
NBA 2K3	Sega	Sport	2	nein	keine	erschienen
Need for Speed: Underground	EA	Rennspiel	4	ja	keine	2004
NFL 2K3	Sega	Sport	2	nein	keine	erschienen
NHL 2004	EA	Sport	n.b.	ja	keine	3. Quartal
NHL Hitz Pro	Konami	Sport	n.b.	nein	keine	3. Quartal
Onimusha Buraiden	Capcom	Action	4	nein	keine	2004
Rayman Arena	Ubi Soft	Action	4	nein	keine	4. Quartal
Resident Evil: Outbreak	Capcom	Action	4	nein	keine	2004
SOCOM: U.S. Navy Seals	Sony	Ego-Shooter	16	ja	keine	erschienen
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubi Soft	Action-Advent.	n.b.	nein	keine	2004
SSX 3	EA	Sport	n.b.	ja	keine	4. Quartal
Star Wars Galaxies	EA	Action-RPG	1.000+	ja	keine	3. Quartal
Syphon Filter: Omega Strain	Sony	Ego-Shooter	16	ja	keine	4. Quartal
This is Football 2004	Sony	Sport	22	ja	keine	2004
Tony Hawk's Pro Skater 3/4	Activision	Sport	8	nein	keine	erschienen
Tribes Aerial Assault	Vivendi	Action	16	nein	keine	erschienen
Twisted Metal: Black Online	Sony	Action	8	nein	keine	erschienen

n.b. = nicht bekannt

der Hülle lassen und gleich mit einem der Demos bzw. Vollversionen online gehen. Denn jedes dieser Spiele verfügt über ein Interface, das Euch die oben genannten Software-Einstellungen eigenständig erstellen lässt. Somit ist es zurzeit noch egal, wie Ihr die Daten auf der Memory Card festhaltet – jedes Spiel greift auf diese Informationen zu und wählt sich damit ein.

Treffpunkt Internet

Je nach Spiel bzw. Hersteller müsst Ihr Euch auf unterschiedliche Vor- und Nachteile einstellen. Während Sonys "SOCOM" mit detaillierter Lobby samt Statistiken glänzt, könnt Ihr Euch bei Take2s "Midnight Club 2" nur in einem rudimentären Menü nach Matches umsehen. Egal wo: Das Verabreden mit anderen Usern gestaltet sich derzeit schwieriger als bei Xbox Live. Da Ihr (momentan noch) bei jedem Spiel verschiedene Nicks registrieren dürft, ist es fast unmöglich, Kumpels ohne Probleme zu finden. Zusätzlich solltet Ihr Euch eine USB-Tastatur anschaffen (oder Eurer PC-Keyboard einstöpseln), um nerviges Pad-Getippe zu vermeiden. Denn selbst bei "SOCOM" funktioniert das Headset nur im eigentlichen Spiel und nicht in der Lobby.

Stark für die Zukunft

Diesen anfänglichen Schönheitsfehlern steht allerdings ein reichhaltiges Software-Angebot entgegen. Schon jetzt darf man sich mit "Tony Hawk's Pro Skater 4", "Midnight Club 2" oder "SOCOM" im Netz vergnügen. Und für die Online-Zukunft stehen Sony fast alle namhaften Hersteller treu zur Seite. Electronic Arts kündigte uneingeschränkte Internet-Features (samt Headset-Support) für alle Sport-Titel an und auch die anderen großen Entwickler haben meist mehrere Produkte mit Online-Modus in der Mache. Zum Jahresende werden somit fast alle Genres abgedeckt sein. Und wer will schon darauf verzichten, Perlen wie "Metal Gear Solid" (lt. sich verdichtenden Gerüchten), "Gran Turismo 4" oder "Need for Speed" im Netz zu zocken? Rollenspiel-Fans seien allerdings gewarnt: Die MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) werden mit monatlichen Beiträgen Extrakosten verursachen. Dafür begebt Ihr Euch in PS2-Welten, die ständig erweitert und mit neuen Goodies versehen werden.

Hoffen wir also, dass alle Hersteller ihre Pläne wahr machen und kommende Hits mit sinnvollen Online-Modi ausstatten! *sb*



PS2 Auch der Horror macht nicht vor dem Internet halt: In kleinen Vierer-Teams zückt Ihr in "Resident Evil: Outbreak" die Knarren gegen Zombie-Horden.



Wegrationalisiert: In Deutschland fehlt der Eingang für das Telefonkabel.

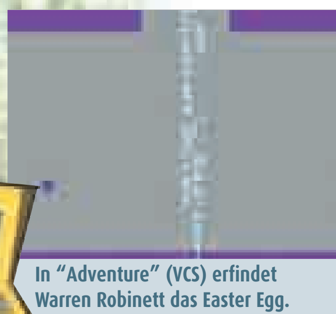


Die unendliche Geschichte

Lange Jahre hatte der Name Atari nur noch bei Retro-Fans einen positiven Klang, nun soll die Spielewelt die berühmte Marke wieder schätzen lernen. MAN!AC blickt auf die schillernde Atari-Geschichte und begibt sich auf eine Zeitreise von "Pong" bis "Matrix".




Das populäre VCS-"Space Invaders" war die erste Arcade-Umsetzung der Welt.


In "Adventure" (VCS) erfindet Warren Robinett das Easter Egg.

Widersprüchlicher kann keine Firmengeschichte sein: 31 Jahre Atari stehen für Genie und Größenwahn, Millionengewinne und Bankrott, Innovativität und Ignoranz. Die mit einem Startkapital von 500 US-Dollar gegründete Klitsche ist nicht nur die Urmutter einer heute milliardenschweren Industrie, sondern hat in drei Jahrzehnten auch sämtliche Höhen und Tiefen des Geschäfts mitgemacht. Wenngleich von dem Unterhaltungsgiganten heute nicht mehr als 150 Patente und Dutzende Uraltlizenzen übrig geblieben sind, besitzt der aus dem Brettspiel Go stammende Name immer noch mystische Anziehungskraft. Und obwohl in all den Jahren ein reiches Maß übler Soft- und Hardware unter dem Fuji-Logo auf den Markt geschmissen wurde, bürgt Atari immer noch für Qualität – zumindest in den Augen des Rechteinhabers Infogrames. Vor wenigen Wochen firmierte der französische Hersteller gänzlich in Atari um: Zum einen, um im frankophoben US-Markt bestehen zu können. Zum anderen, weil Atari immer noch ein Synonym für das Videospiel schlechthin ist – vor allem in Nordamerika und bei Spielern, die schon vor der Generation Playstation ihre Nächte am Bildschirm zugebracht haben.

Rasanter Aufstieg, langer Fall

Die Produkte der Atari-Anfangsjahre legen das Fundament für eine ganze Industrie: Mit "Pong" entwickeln Firmengründer Nolan Bushnell und sein Angestellter Al



Pong — 1972 — Gründung von Atari



Home Pong — 1975

1976 — Übernahme durch Warner Communications

Atari 2600 (VCS) — 1977

1978 — Nolan Bushnell geht

Atari 400/800 — 1979

Atari 5200, Atari 1200XL — 1982





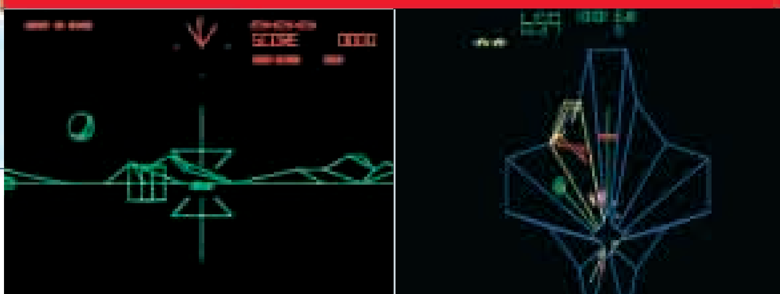
Videospiel-Visionär

Kreatives Genie und miserabler Geschäftsmann: Nolan Bushnell ist eine der schillerndsten Figuren der Spiele-Historie.

Der Atari-Gründer Nolan Bushnell kann zwar auf unzählige Spiele-Innovationen stolz sein, der Titel 'Vater der Videospiele' gebührt aber dem Amerikaner Ralph Baer, der mit dem Magnavox Odyssey 1972 die erste Heimkonsole auf den Markt brachte. Bushnell verantwortet dagegen das erste Coin-Op-Videospiel der Geschichte: 1971 entwickelte er eine Arcade-Variante des Großrechnertitels "Spacewar", das unter dem Namen "Computer Space" der erste Mega-Flopp der Spiele-Historie wurde. Bushnell ließ sich vom Misserfolg nicht beirren, gründete mit seinem ehemaligen Kollegen Ted Dabney im Juni 1972 Atari und entwickelte mit dem Ingenieur Al Alcorn den Megaseller "Pong". Ataris Höhenflug in den folgenden Jahren machte Bushnell zu einem reichen Mann, der sein Geld sorglos verprasste und in amerikanische Landsitze, eine Pariser Villa in der Nähe des Eiffelturms, Yachten und Privatflugzeuge investierte. Nach der Trennung von Atari baute er mit Erfolg seine Fast-Food-Kette 'Pizza Time Theaters' aus: Die Mischung aus Spielhalle und Billig-Restaurant war während der goldenen Automaten-Ära über 200 Mal im Land vertreten – doch mit dem Videospielcrash 1984 kam der Bankrott.

Anstatt sein Restkapital zu verwalten, gründete und beteiligte sich Bushnell an etwa 20 innovativen Kleinfirmen und Start-Ups. Zwar waren deren Produkte wie Haushaltsroboter oder elektronische Shopsysteme technisch wegweisend, Mitte der Achtziger aber nicht massenmarkttauglich. Nach Ablauf der Konkurrenz-Klausel, die Bushnell verbot, bis Herbst 1984 im Videospielebereich tätig zu sein, gründete er den glücklosen Arcade-Entwickler Sente, später arbeitete er als Berater für Großfirmen wie IBM oder Commodore.

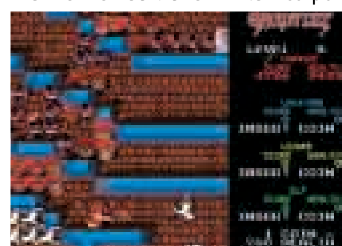
Heute ist Bushnell wieder im Spielebereich tätig: Als Geschäftsführer von uWink entwickelt er vernetzte Touch-Screen-Geräte mit Gesellschafts- und Glücksspielen.

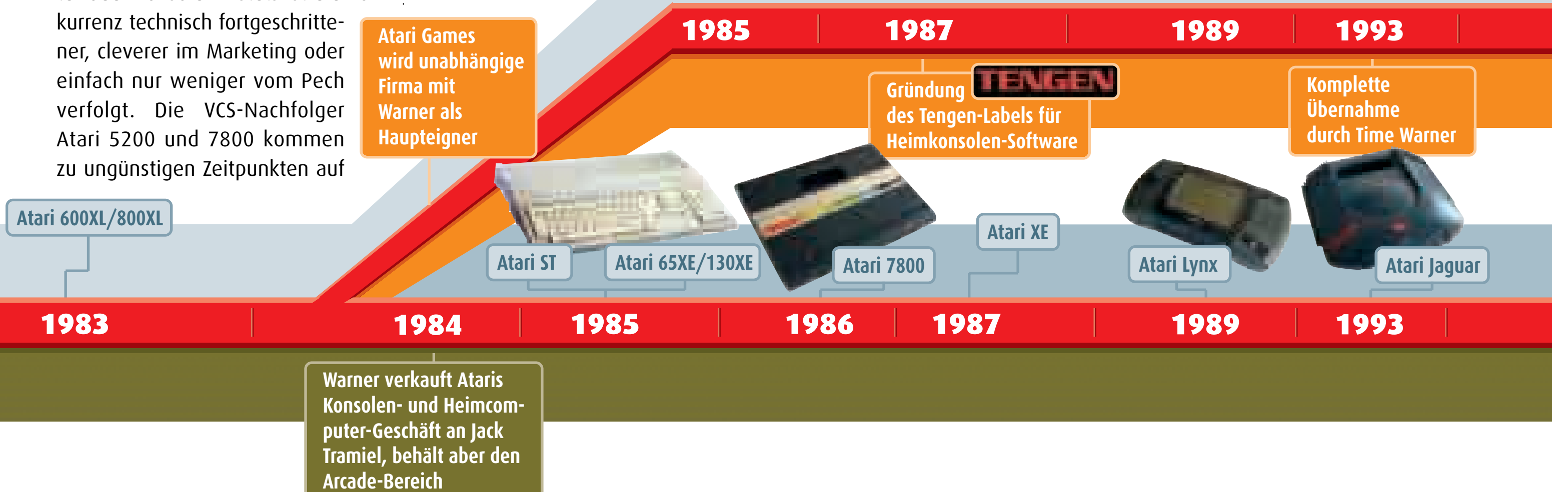

In der Spielhalle ist Atari der König der Vektorgrafik: Nach dem populären "Asteroids" erscheinen farbige Ballereien wie "Battlezone" oder "Tempest" (rechts).

Alcorn 1972 den ersten Arcade-Bestseller, trotz schwachem Start wird das VCS in den frühen Achtzigern zum Massenmarkt-Produkt und Inbegriff der Heimkonsole. Doch die Dominanz in Spielhalle und Wohnzimmer dauert nur wenige Jahre: Ab dem Videospiel-Crash 1984 kommt Atari ausschließlich die Außenseiter-Rolle zu. Ob Arcade-Automaten, Heimcomputer oder Konsolen – stets ist die Konkurrenz technisch fortgeschrittener, cleverer im Marketing oder einfach nur weniger vom Pech verfolgt. Die VCS-Nachfolger Atari 5200 und 7800 kommen zu ungünstigen Zeitpunkten auf den Markt, das Handheld Lynx und die 64-Bit-Konsole Jaguar leiden an mangelndem Support durch die Dritthersteller. Die Nachfolger des populären Heimcomputers Atari 800 scheitern an der Dominanz von C64 und Sinclair Spectrum, und auch die 16-Bit-Schlacht des Atari ST gegen den Amiga geht verloren.

Verschlungene Pfade

Das Schicksal Ataris mit all seinen Kurswechseln, Übernahmen, Megagewinnen und Massenentlassungen ist ein Prototyp für die Wirren der jungen Videospielbranche. Bereits vier Jahre nach der Gründung 1972 lässt sich Bushnell mit seiner Firma für 28 Millionen Dollar vom Mediengiganten Warner Communications schlucken. Doch Bushnell erträgt nur zwei Jahre den Druck der Marketingabteilung: Ende 1978 verlässt der Atari-Vater sein Unternehmen und wendet sich wegen einer Konkurrenz-Klausel offiziell von Videospielen ab. Während Atari 1980 mit 415 Millionen Dollar ein Drittel des Warner-Geschäfts ausmacht, kommt drei Jahre später der tiefe Fall. 1983 müssen Verluste in Höhe von 536 Millionen ausgewiesen werden. Im Juli 1984 zieht Warner die Notbremse: Konsolen- und Computer-Bereich werden an Commodore-Gründer Jack Tramiel verkauft und in Atari Corpo-


Genialität bei Atari Games: "Gauntlet" ist 1985 der Arcade-Multiplayer-Hit.





Wegen eines Lizenz-Rechtsstreits zwischen Nintendo und Atari Games ist das Tengen-"Tetris" eines der seltensten NES-Module.



"Chip's Challenge" ist das beste Spiel auf dem Atari-Handheld Lynx.



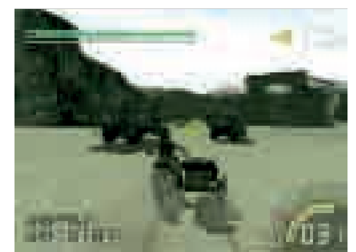
Um 1990 verschwindet Atari Games in der Bedeutungslosigkeit – trotz einiger innovativer Automaten wie der Burgenschlacht "Rampart" oder dem Knobler "Klax".



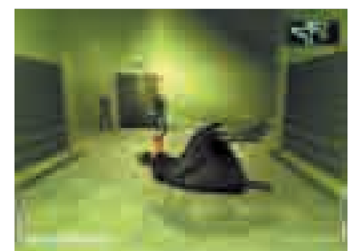
Die letzte Atari-Konsole Jaguar floppt, nicht zuletzt wegen dem desaströsen Pad-Design.



Hasbro Interactive frischt 1999 ein paar Klassiker auf: "Pong" auf PSone.



Bei Infogrames dient Atari zunächst als Label, z.B. bei "Stuntman".



Bei "Enter the Matrix" ist der Wechsel zu Atari vollzogen – R.I.P. Infogrames.

ration umbenannt. Der Arcade-Sektor verbleibt dagegen als Atari Games bei Warner, bekommt in den Folgejahren die Konsolenschwester Tengen, firmiert in Time Warner Interactive um, wird an Midway verkauft und schließlich mit deren Spielhallen-Ambitionen 2001 zu Grabe getragen.
Jack Tramiel konzentriert sich hingegen auf Heimcomputer – er hält so wenig von Konsolen, dass er ein Angebot Nintendos ablehnt, das Famicom unter dem Atari-Logo in den USA zu vermarkten. Nach der Entwicklung diverser Heimcomputer, einer versuchten Wiedereinführung des VCS, den missglückten Veröffentlichungen von Lynx und Jaguar, sowie etlichen Rechtsstreitigkeiten gegen Nintendo, Sega & Co. geht die Atari Corporation 1996 im Festplattenhersteller JTS auf. Tramiel sowie die meisten Angestellten scheiden aus und die leere Hülle der Traditionsfirma dient nur noch zur Steuerabschreibung.

Ataris Wiederbelebung

Mit dem Verkauf der Atari-Rechte an Hasbro kehrt die totgeglaubte Marke wieder in die Videospielwelt zurück. Fünf Millionen Dollar lässt sich der Spielzeugkonzern 1998 den Spaß kosten, ein Jahr später erscheinen aufgepeppte Versionen von "Pong" bis "Missile Command". Zudem hat Hasbro ein Herz für altgediente Atari-Anhänger: Lynx und Jaguar werden zu offenen Systemen erklärt, für die Fans und Firmen ohne Lizenz programmieren dürfen. Doch die Umsätze der Interactive-Tochter sind dürftig, Ende 1999 wird Hasbros Videospiel-Sparte samt Atari an Infogrames verhökert – ebenfalls für fünf Millionen Dollar, allerdings legen die Franzosen noch 95 Millionen in Aktien drauf. Dabei geht es Infogrames weniger um die Rechte an Klassikern wie "Centipede" oder "Battlezone", Chef Bruno Bonnell ist hauptsächlich an der Marke interessiert. Zunächst wird Atari nur als Label geführt: Nach firmeneigener Definition fallen 'Hardcore'-Titel wie "Unreal Championship" unter die Atari-Kategorie, während Massenmarkt und Kinder (z.B. bei "Rollercoaster Tycoon") weiter zum Infogrames-Logo greifen sollen. In den USA wird die Verwendung von Atari forciert – neben Ressentiments gegen Frankreich auch wegen der Fremdsprachen-Unkundigkeit der Amerikaner: 'Info-Games' klingt nun mal nicht nach einem hochwertigen Spielehersteller.
Im Mai 2003 folgt der letzte Schritt: Infogrames wird eingestampft, Atari ersteht als Millionenkonzern wieder auf. Bis zum nächsten Crash, Konkurs oder Übernahmeangebot... *sf*

1994 – Gründung von Time Warner Interactive mit Atari Games als Marke



1994 – Zusammenarbeit: Jaguar-Technologie kommt mit dem Lightgun-Shooter "Area 51" in die Spielhalle

1995 – Übernahme von Time Warner Interactive durch WMS (Williams Midway Sente) Industries; Atari Games wird Abteilung von Midway



1995 – Atari Jaguar CD

1996 – Festplattenhersteller JTS übernimmt Atari

1998 – Hasbro Interactive übernimmt Atari



1999 – Letztes Atari-Games-Spiel: "San Francisco Rush 2049"

1999 – Pong für PSone

2000 – Atari Games firmiert in Midway Games West um

2000 – Infogrames kauft Hasbro Interactive; Atari wird Markenname für diverse Infogrames-Spiele



2001 – Midway stoppt Automatenproduktion; Midway Games West entwickelt Konsolen-Software

2003 – Midway Games West wird geschlossen

2003 – Infogrames firmiert komplett in Atari um



MEDIA GAMES BERLIN

U-Bahnhof Endstation Alt-Tegel

An+Verkauf +Tausch





Reperaturen +Umbau



Alt-Tegel 11
Plz.:13507

+++24Std. Lieferung | Kostenlose Preislisten | Alle Neuerscheinungen | Tel. Beratung+++



NINTENDO GAMECUBE

	gebraucht	NEU
Capcom2 UK	39,95€	49,95€
Capcom3 UK	39,95€	49,95€
Hunter	49,95€	59,95€
ISS3	49,95€	59,95€
Metroid Prime	34,95€	44,95€
Def Jam Vendetta	47,95€	57,95€
Formel 1 Career	47,95€	57,95€
Lamborghini	49,95€	59,95€
Zelda Limitiert (enthält 3 Spiele)	49,95€	59,95€

+ 150 verschiedene Spiele



PS2 PlayStation 2

	gebraucht	NEU
DeadtoRights	39,95€	49,95€
SilentHill2	19,95€	24,95€
SilentHill3	44,95€	49,95€
Tomb Raider 6	39,95€	49,95€
Hulk	39,95€	47,95€
World Racing	47,95€	57,95€
Barbarian	47,95€	57,95€
NGT 2003	49,95€	59,95€
Run Like Hell	49,95€	59,95€
Speed Kings	49,95€	59,95€
Indy Racing	49,95€	59,95€
Clock Tower3	49,95€	59,95€
Starsky&Hutch	49,95€	59,95€
Twin Caliber	14,95€	19,95€
Mark of Kri	39,95€	49,95€
GTA:Vice City dt	39,95€	49,95€
Socom inkl. Headset	------	79,95€
Sled Storm	14,95€	19,95€
Virtua Fighter 4 Evo.	49,95€	59,95€
Dancing Stage	39,95€	44,95€
Def Jam Vendetta	49,95€	59,95€
Eye Toy USB-CAM	------	59,95€
Heaven	14,95€	19,95€
Final Fantasy X	24,95€	29,95€
Resident Evil DA	49,95€	59,95€
+ Lightgun	79,95€	89,95€
Kingdom Hearts	24,95€	29,95€

+ 500 verschiedene Spiele



XBOX

	gebraucht	NEU
Barbarian	49,95€	59,95€
Burnout2	39,95€	47,95€
Hulk	37,95€	47,95€
Moto GP 2	39,95€	49,95€
Tao Feng	39,95€	49,95€
Yager	39,95€	47,95€
Wakebording Un.	49,95€	59,95€
Brute Force	47,95€	57,95€
Midtown M 3	49,95€	59,95€
Red Faction2	29,95€	39,95€
Shooter	24,95€	29,95€
Giants	49,95€	59,95€
Outlaw Volleyb	49,95€	59,95€
Gun Metal	14,95€	19,95€
Rocky	19,95€	24,95€
SegaGunSpiel	49,95€	59,95€
Action Replay	------	49,95€
Evil Dead 2	24,95€	29,95€
Formel 1 Career	49,95€	59,95€
Midnight Club 2	49,95€	59,95€
Ravenshield	49,95€	59,95€
Savage Skies	49,95€	59,95€
Sea Dogs 2	a.A	a.A
Starsky & Hutch	24,95€	29,95€
Syberia	49,95€	59,95€
Die Hard Vendetta	44,95€	54,95€
Alien vs. Predator	49,95€	59,95€

+ 200 verschiedene Spiele

GAME BOY ADVANCE

	gebraucht	NEU
Wario Inc.	34,95€	39,95€
Metriod Fusion	29,95€	39,95€
Droopy Tennis	9,95€	14,95€
Graduis	9,95€	14,95€
Sega Acade Col.	34,95€	44,95€
Castlevania 3	29,95€	39,95€
Donkey Kong	34,95€	39,95€
YuGiOh!	39,95€	44,95€
Shinobi	34.95€	39.95€
Crazy Taxi	34,95€	39,95€

+ 150 verschiedene Spiele

PlayStation

	gebraucht	NEU
YuGiOh!	24,95€	29,95€
Crash Bandicoot 2	19,95€	24,95€
Spiderman 1	19,95€	24,95€
Saga Frontier 2	39,95€	49,95€
Metal Slug X	------	29,95€
Silent Hill 1	19,95€	24,95€
Final Fantasy 9	19,95€	24,95€
GT Special Force	14,95€	19,95€
Midway Spiele	------	19,95€
Dancing Stage PE	34,95€	39,95€

+ 800 verschiedene Spiele und viele Rollenspiele

Dreamcast

	gebraucht	NEU
Shenmue	39,95€	49,95€
Shenmue2	49,95€	59,95€
SoulCalibur	29,95€	39,95€
DoA2	19,95€	29,95€
Headhunter	24,95€	34,95€
Grandia 2	49,95€	59,95€
Shooter	29,95€	39,95€
Skies of Arcadia	49,95€	59,95€
Virtura Tennis 2	14,95€	24,95€
MC / Pad je	9,95€	14,95€

+ 200 verschiedene Spiele

+++ Viele neue und gebrauchte Spiele, für alle Konsolen, auf telefonische Anfrage+++

bigben interactive
farbige XB PAD XS
je 19,95€

CT Special Forces
-Der geniale Metal-Slug Klon-
und viele andere coole GBA Spiele ab 9,95€
14,95€

Nintendo64 29,95€
PS 1 + Chipeinbau 49,95€

X-Box + Spiel
PS2 + Spiel
NGC +MC + Spiel
159,95€

www.media-games.net
Für FSK 18 online Abfrage vorhanden

Wir freuen uns über ihren Besuch:
Geöffnet von Mo-Sa: 10-20 Uhr
Anbindung:U-Bahnhof Alt-Tegel (U6)

BESTELL-HOTLINE:
030/43776555

SNK Wiedergeburt einer Legende

Licht am Horizont: Der Neo-Geo-Veteran öffnet seine Pforten in den USA und 2004 auch in Europa. MAN!AC nimmt alle neuen 16-Bit-Projekte sowie die Xbox- und PS2-Pläne unter die Lupe.


"Metal Slug 5": Der Panzer versteht keinen Spaß – jetzt wäre ein Slug recht!


Neues Artwork – altbekannte Recken: Die vier Söldner Fio, Eri, Marco und Tarma werden auch im für Dezember geplanten "Metal Slug 5" die Colts rauchen lassen.

Noch Mitte 2001 sah es zappenduster aus für einen der größten Kult-Hersteller der Videospielbranche. Im Zuge der Konsolidierung wurden nicht nur nach und nach mit SNK USA und SNK Europa alle wichtigen ausländischen Filialen geschlossen, auch in Japan selbst musste man trotz hochtragender Hoffnungen nach der Übernahme durch den Pachinko-König Aruze Konkurs anmelden. In diesem Jahr erschien lediglich ein wirklich neues Spiel für die Neo-Geo-Fan-Gemeinde – "Sengoku 3".

Doch einige führende Köpfe von SNK wollten diesen ruhmlosen Niedergang nicht kampflos hinnehmen. Unter der Federführung von E. Kawasaki – altgedienten Neo-Zockern dürfte dieser Name als Big Boss im Abspann von Spielen der Jahre '91 bis '94 bekannt vorkommen – wurde im August 2001 die Playmore Corporation gegründet und mit Brezza Soft, Sun Amusement und Noise Factory ein zunächst undurchsichtiges Konglomerat an Tochterfirmen um sich geschart. Obwohl die Namensrechte an SNK noch bei Aruze lagen, übernahm man bereits die SNK IP und begann am nunmehr immerhin stetig tröpfelnden Spielenachschub zu werkeln. Allerdings – und das ist die Kehrseite der Medaille – wurden so wichtige Lizenzen wie "King of Fighters" und "Metal Slug" nach Korea zu Eolith und Mega Enterprise ausgelagert. Mit ein Grund dafür mag die zu Beginn mangelnde Manpower gewesen sein. Diese Strategie kurbelte offenbar das Geschäft wieder soweit an, dass man mittlerweile nicht nur den zugkräftigen Brandnamen SNK zurückkaufen konnte, sondern auch die Arbeit in Hong Kong, Korea und den USA unter dem


Neues Knobelfutter auf dem Neo Geo: "Pochinya" knüpft an das legendäre Puzzle-Duo "Magical Drop 2 & 3" von Data East an.

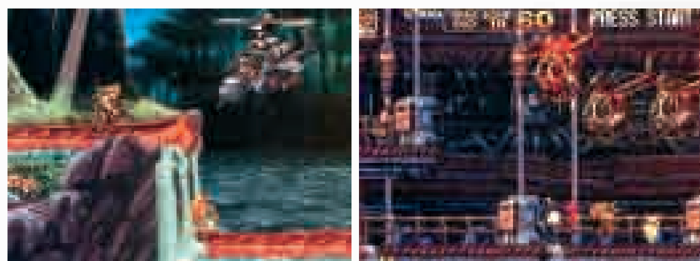
SNK-History:
Die Spielhalle im Wohnzimmer

Spricht man in 100 Jahren einmal über SNK, wird bei Fans neben der Erinnerung an die besten 2D-Beat'em-Ups auch ein wenig Wehmut mitschwingen, dass aus einem genialen Geistesblitz – der Idee, Arcade-Spiele 1:1 ins heimische Wohnzimmer zu bringen – im Nachhinein zu wenig gemacht wurde. Doch zurück zu den Anfängen: Gegründet wurde der Neo-Geo-Hersteller im Juli 1978 als Shin-Nihon Kikaku Inc. in Higashi-Osaka und präsentierte kurz darauf mit "Maikon Kit", einem Pong-Clone, sein erstes Videospiel. Richtig in Fahrt kam man erst 1986, als der Firmenname in SNK Corporation umbenannt und die Lizenznehmervereinbarung mit Nintendo für das NES unterschrieben wurde. Zu den bekanntesten Titeln der Prä-Neo-Geo-Ära zählen die 2D-Shooter "Prehistoric Isle" und "Ikari Warriors" sowie die Action-Titel "Psycho Soldier", "P.O.W. – Prisoner of War" und das wegweisende Beat'em-Up "Street Smart". 1990 wurde das Neo-Geo-16-Bit-System in der Spielhalle (MVS) und als Heimkonsole (AES) veröffentlicht und läutete die fetten Jahre für SNK ein. Sündhaft teure und innovative Prügelspielserien wie "Fatal Fury" (1991), "Art of Fighting" (1992), "Samurai Shodown" (1993) und "King of Fighters" (1994) traten ihren Siegeszug an und wurden mit Preisen und Titeln wie dem AOU-Award überhäuft. Zahlreiche Flops wie das NG CD (1994), das NG Pocket (1999) und der 3D-Versuch Hyper Neo Geo 64 (1997) zwangen SNK beinahe in die Knie und sorgten für eine turbulente Zeit zwischen 2000 und 2002 mit Übernahmen (durch Aruze), Konkurs-Anträgen und Neuformierungen.





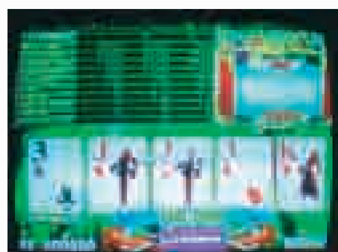
Grafisch macht "MS5" auf den ersten Shots einiges her – der seltsam vermummte Kamerad rechts lässt zudem auf eine Storyline abseits von General Morden hoffen.



Eine Bootsfahrt, die ist lustig: Bekannte Gegner wie der dicke Kampfhubschrauber und die Heli-Kolonne werden in neue, reizvolle Umgebungen eingebettet.

neuen Label SNK Neo Geo wieder aufnehmen konnte, während die anfänglichen 'Hilfsfirmen' Brezza Soft und Sun Amusement wieder in der Versenkung verschwanden.

Was bedeutet das alles nun im Hinblick auf neue Neo-Geo-Titel? Neben dem Premium-Produkt "SNK vs. Capcom Chaos" (siehe nächste Seite) kommen Ende des Jahres die nicht minder interessanten Hit-Sequels "Metal Slug 5" und "King of Fighters



Vier Asse gefällig? In "Poker Kingdom" für die Spielhalle (MVS) kein Problem.

2003". Vor allem ersteres macht auf den ersten Screenshots bereits einen sehr guten Eindruck und lässt auf mehr Eigeninitative und weniger 'Copy and Paste'-Aktivitäten wie noch beim Vorgänger schließen. Darüber hinaus befinden sich auch Nischentitel wie "Pochinya" (Puzzle-Game von den "Aleste"-Machern Compile) und "Poker Kingdom" für das Neo Geo MVS in der Entwicklung. Von diesen Titeln ist im Gegensatz zu "MS5" und "KoF 2003" eine Heimmodul-Umsetzung eher unwahrscheinlich. Die Sensation zu guter Letzt: Aus gut unterrichteten Insider-Kreisen gilt "Samurai Shodown 5" als bestätigt! Ein Indiz dafür ist der gehäufte Auftritt von "Shodown"-Charakteren in "SNK vs. Capcom Chaos". Besonders auf die 2D-Version von Shiki warten Fans gespannt – Konkurrenz für Superbabe Mai? *rk*



SNK

"Es wird noch einige Jahre Spiele für das Neo Geo geben"

MAN!AC im Gespräch mit Ben Herman, Präsident von SNK Neo Geo Consumer Corporation USA

MAN!AC: Erzählen Sie uns doch zunächst etwas zu Ihrer Person: Wie lange sind Sie schon für SNK tätig?

Ben Herman: Ich bin mittlerweile 54 und seit ca. 20 Jahren im Videospiel-Geschäft. Angefangen habe ich bei Parker Brothers und kümmerte mich seinerzeit um Titel wie "Qbert" und "Frogger" für die Atari-, Mattel- und Coleco-Vision-Konsolen der 80er-Jahre. Zu SNK kam ich als Consultant bereits 1989 zu NES-Lizenznehmer-Zeiten und bereitete den Launch des Neo-Geo-Heimsystems (Gold und Silber) mit vor. Vor der Übernahme durch Aruze war ich Vice President der Sales Division. Nach der Schließung von SNK USA ging ich zu Nintendo, aber als SNK sich erneut meldete und fragte, ob ich beim Neuaufbau in den USA wieder mit an Bord sein wollte, sagte ich zu.

MAN!AC: Was ist eigentlich Ihr persönliches Lieblingsspiel von SNK?

Ben Herman: "Baseball Stars"!

MAN!AC: Im Ernst? Werden wir dann "Baseball Stars 3" für das Neo Geo sehen?

Ben Herman: Wenn es nach mir ginge, ja. Das ist allerdings eine Entscheidung von Playmore in Japan. Mit Xbox-Live-Unterstützung wäre das jedoch eine feine Sache.

MAN!AC: Wenn wir schon bei den neuen Konsolen sind – wie lange denken Sie, wird Playmore/SNK eigentlich noch das 16-Bit-Neo-Geo-System unterstützen?

Ben Herman: Definitv solange es der Kunde will. Und da Nachfrage nach "King of Fighters" und "Metal Slug" nach wie vor präsent ist, denke ich, dass es noch einige Jahre Spiele für das Neo Geo geben wird. Obwohl wir in den Augen der Fans eine reine 2D-Company sind, wollen wir auch Neuland erschließen. Unser erster Ansatz wird "King of Fighters 3D" für die PS2 sein.

MAN!AC: Wird Playmore auch den Gamecube unterstützen?

Ben Herman: Ich persönlich mag zwar Nintendos Hardware, ein Engagement dafür wäre aber derzeit zu zeit- und kostenintensiv. Wir warten diesbezüglich die nächste Generation ab.

MAN!AC: Welche Spiele befinden sich sonst noch in der Entwicklung für PS2 und Xbox?

Ben Herman: Es werden für die PS2 "KoF 2000" und "KoF 2001" als Bundle zum Preis von einem Spiel kommen. Dazu "KoF 2002", "Metal Slug 3" und gegen Ende des Jahres "SNK vs. Capcom", von dem wir auch eine Xbox-Umsetzung planen – dafür habe ich mich persönlich eingesetzt. Außerdem kommt noch ein "Metal Slug" für den GBA.

MAN!AC: Apropos "SNK vs. Capcom": Welchen Einfluss hatte eigentlich Capcom auf das Spiel?

Ben Herman: Da es sich wie bei den von Capcom produzierten "Capcom vs. SNK"-Titeln um Joint Ventures handelt, hat Capcom auch Vorschläge für Charaktere eingereicht – die letztendliche Entscheidung liegt diesmal jedoch bei Playmore. Ich denke, dass wir unseren Fans ein grandioses Spiel präsentieren werden.

MAN!AC: Eine Frage, die viele Neo-Geo-Fans beschäftigt ist, ob die ehemaligen "KoF"-, "Fatal Fury"- und "Metal Slug"-Teams nach wie vor für Playmore/SNK arbeiten?

Ben Herman: Ich kenne zwar nicht jeden Telefonanschluss bei uns (lacht), aber ich denke, dass wir viele zurück geholt haben.

MAN!AC: Wird SNK/Playmore denn auch nach Europa zurückkommen?

Ben Herman: Ja! Das ist für 2004 geplant. Wo und in welchem Umfang das geschehen wird, kann ich jedoch noch nicht sagen.

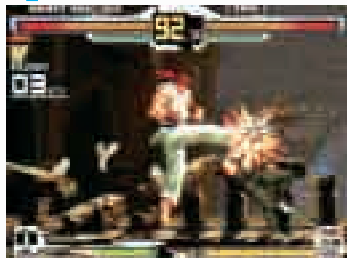
MAN!AC: Wird es denn Nachfolger zu Hit-Serien wie "Last Blade", "Fatal Fury" und "Art of Fighting" geben?

Ben Herman: Zum jetzigen Zeitpunkt ist meines Wissens nach nichts in dieser Richtung geplant. Das muss jedoch keine endgültige Entscheidung bleiben. Wir werden beobachten wie sich die "KoF"-Serie und auch "Samurai Shodown 5" entwickeln – dann kann man weiter sehen.

SNK vs. Capcom Chaos

Der geneigte Zocker mag jetzt denken, "Da gibt's doch schon Teil 2 für Xbox, Cube und PS2?" – dem ist aber beileibe nicht so. Wer zuerst genannt wird, gibt den Ton an. Das war bei "Capcom vs. SNK 1" (PSone, DC) und Teil 2 (DC, PS2, NGC, Xbox) Survival-Horror-Spezialist Capcom und stieß damit sowohl in Sachen Charakter-Auswahl und Design einige SNK-Fans vor den Kopf. Bei der seit Jahren in der Gerüchteküche brodelnden und sich nun tatsächlich im Endstadium befindlichen Neo-Geo-Version "SNK vs. Capcom Chaos" kann SNK bzw. Playmore nun den Spieß umdrehen. Ein Blick auf das Charakter-Lineup dieses 'Clash of Titans' fördert Verblüffendes – sowohl in positiver wie negativer Hinsicht – zu Tage: Während die Capcom-Seite mit Ausnahme von Tabasa aus dem unbekannten Arcade-Fighter "Red Earth" (auch als "War Zard" bekannt) ein reines "Street Fighter 2"-Stelldichein ist, bietet die SNK-Seite einige Überraschungen. Mit dem kleinen Freddy-Krüger-Gnom Choi, der "AoF"-Amazone Kasumi, dem Waffen-Babe Shiki aus dem 3D-Flop "Samurai Shodown 64" und vor allem dem "Art of Fighting"-Boss Mr. Karate (alias Takuma Sakazaki und Vater von Ryo) haben wohl nur die wenigsten Anhänger gerechnet. Wenn der Spielablauf dieser ersten Playmore-In-House-Entwicklung auch nur annähernd dem Hype gerecht wird, erwartet Spielhallengänger in Japan und USA ab August ein wahres Beat'em-Up-Feuerwerk!


Karate vs. Karate: Welche Stilrichtung wird siegen – Capcom- oder SNK-Style?



"Street Fighter"-Star Ryu gegen "KoF"-Legende Kyo Kusanagi auf dem Neo Geo: Niemand außer den hartgesottensten SNK-Fans hätte das für möglich gehalten!

Charakter-Showdown

Charakter	Debüt	
Guile	Street Fighter 2	CAPCOM
Tabasa	Red Earth	CAPCOM
Gouki	Street Fighter Alpha 2	CAPCOM
Dhalsim	Street Fighter 2	CAPCOM
Balrog	Street Fighter 2	CAPCOM
Vega	Street Fighter 2	CAPCOM
Sagat	Street Fighter 2	CAPCOM
Hugo	Final Fight Street Fighter 3	CAPCOM
M.Bison	Street Fighter 2	CAPCOM
Ryu	Street Fighter 2	CAPCOM
Ken	Street Fighter 2	CAPCOM
Chun Li	Street Fighter 2	CAPCOM
Kasumi Todoh	Art of Fighting 3	SNK
Earthquake	Samurai Shodown 2	SNK
Kibagami Genjuro	Samurai Shodown 2	SNK
Kim Kaphwan	Fatal Fury 2	SNK
Kyo Kusanagi	King of Fighters '94	SNK
Mai Shiranui	Fatal Fury 2	SNK
Terry Bogard	Fatal Fury	SNK
Ryo Sakazaki	Art of Fighting	SNK
Mr.Karate	Art of Fighting	SNK
Shiki	Samurai Shodown 64	SNK
Choi Bounge	King of Fighters '94	SNK
Iori Yagami	King of Fighters '95	SNK

SNK vs. Capcom Chaos

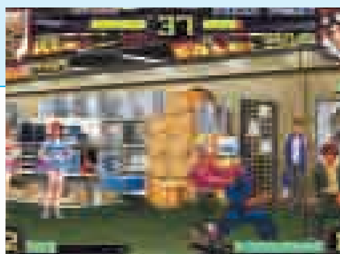
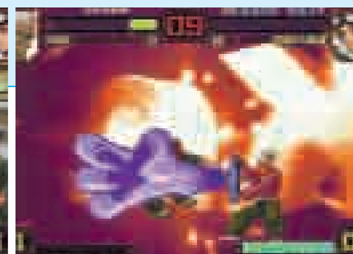
Neo Geo

Genre:	Beat'em-Up
Hersteller:	Playmore
Website:	www.snkneogeo.co.jp
Termin:	Juli (Arcade)
Umsetzung:	PS2, Xbox

Matrimelee

Um die Wartezeit auf "SNK vs. Capcom Chaos" zu verkürzen, lädt Playmore bei der Beat'em-Up-Persiflage "Matrimelee" zu nicht immer ganz ernst gemeinten Rangeleien ein. In einem Kampfsport-Turnier wird der Bräutigam von Prinzessin Sissy gesucht, der sich zur Krönung im Finale mit der blaublütigen Thronerbin duellieren darf. Bis es soweit ist, hat das Modul einige Lacher auf seiner Seite: Der Schiri (erinnert frappierend an Kuroko aus "Samurai Shodown 2"), darf als Schutzschild und Wurfobjekt missbraucht, der besiegte Gegner mit Wachsmalfarben gedemütigt werden. Dazu lauscht Ihr schrägen Japano-Vocals und vollführt urkomische Special Moves (u.a. freut Ihr Euch über Omas Dritte-Zähne-Projektil und Bellattacken von Hund Pochi). Der Spielablauf an sich wurde von den "Rage of the Dragons"-Machern ohne große Überraschungen mit allen Standard-2D-Beat'em-Up-Zutaten (Ausnahme: Doppelsprung) gewürzt und weiß trotz fehlendem Combo-Overkill zu gefallen – ohne jedoch aus dem Gros der Neo-Geo-Prügler herauszuragen. Grafisch ist "Matrimelee" mit nur fünf veränderlichen Stages und nur leicht überdurchschnittlicher Animationsqualität dagegen wenig berauschend. Fans abgedrehter Prügeleien wie "Waku Waku 7" schlagen zu.


Genie in a Bottle: Prinzessin Sissy lässt sich nicht ohne Gegenwehr ehelichen.



Rentner-Tricks: Oma Oume grabscht sich zuerst den Schiri aus dem Hintergrund als Schlagpuffer und zerquetscht dann den Gegner mit ihrer magischen Mega-Hand.


Heavy-Metal-Mania: Nur auf dem japanischen Neo Geo hört Ihr harte Vocals.

"Power Instinct"-History

Titel	Jahr	System
Power Instinct	1993	Arcade, SNES, MD
Power Instinct 2	1994	Arcade
Power Instinct 2 The Ultimate Violent Legend	1995	Arcade
Power Instinct 2 – The Slightly Ultimate Violent Legend	1996	Playstation
Groove on Fight	1997	Sega ST-V, Saturn
Matrimelee (New Power Instinct)	2003	Neo Geo

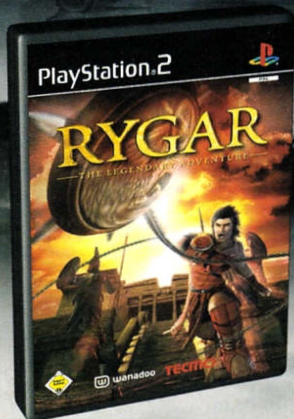
Matrimelee

Neo Geo

Genre:	Beat'em-Up
Hersteller:	Noise Factory/Playmore
Website:	www.snkneogeo.co.jp
Auflage:	Japan ca. 2.000 US ca. 250
Preis:	ca. 325 US-Dollar
Umsetzung:	nicht geplant

LEGENDS NEVER DIE...

RY
AR
†1987



Das neue Abenteuer des legendären Helden Rygar – für PlayStation 2!

wanadoo

TECMO

Jetzt überall erhältlich!

E3 Nachlese



Videospiele total: Im zweiten Teil unseres Messe-Specials werfen wir einen Blick auf sämtliche Titel der nächsten Monate und prüfen deren jeweiliges Hit-Potenzial.

Zeit zum Durchatmen: Nachdem die MAN!AC-Redaktion im letzten Monat weder Kosten noch Mühen gescheut hat, um Euch einen brandaktuellen Blick auf die wichtigste Spielemesse des Jahres zu gewähren, folgt nun der detaillierte Rundumschlag. Welche Titel hinterließen bleibenden Eindruck? Wer konnte an seinem Stand mit dem stärksten Angebot punkten? Und wie steht's um die Unterstützung Eurer heißgeliebten 128-Bit-Konsole? Alle Antworten findet Ihr hier. Wir resümieren nicht nur die Komplett-Sortimente sämtlicher Hersteller, sondern checken auch deren Zukunfts-Aussichten: Ob nun dutzende Mega-Kracher oder nervtötende Gurken-Parade – die Qualität jedes Lineups erkennt Ihr an unserer Bewertung des Hit-Potenzials.
Zudem geben farbige Symbole Auskunft über die jeweilige Hardware-Unterstützung: Grün heißt, dass Euer System voll versorgt wird – der rote Daumen deutet hingegen auf arge Vernachlässigung der abgebildeten Konsole hin. Ein wichtiger Hinweis zum Schluss: Wir berücksichtigen nur tatsächlich gezeigte Titel, nebulöse Ankündigungen oder Pressetexte müssen ergo draußen bleiben. *tk*

ACTIVISION

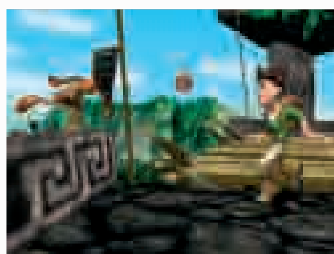
E3-Highlight:	Doom 3
E3-Flop:	Pitfall Harry

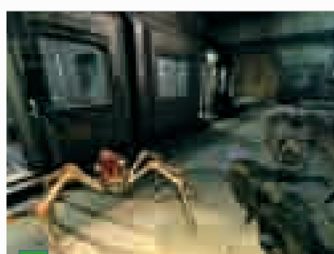
Unterstützung:



Lineup-Potenzial ✔✔✔✔

Dass furiose Videos stets Schaulustige anziehen, weiß auch Activision: Folglich zeigte man den Gangster-Thriller **True Crime**, das historische Ego-Spektakel **Call of Duty** und den Horror-Knaller **Doom 3** auf meterhohen Leinwänden. Extremsport durfte freilich ebensowenig fehlen: Bei **Disney's Extreme Skate Adventure** profitieren Mickey & Co. von Vorzeige-Entwickler Neversoft, der wiederum mit dem revolutionären **Tony Hawk's Underground** für Furore sorgte. Den Rest des Stands dominierten Lizenzen bzw. Fortsetzungen wie das spielerisch stark aufgemotzte **Spider-Man 2**, das Superhelden-RPG **X-Men Legends** und ein ruckeliger **Pitfall Harry**. Während das vielversprechende Ego-Schützenfest **Trinity** zum Anzocken bereit stand, wurde mit Peter Molyneux' **The Movies** ein potenzieller Superhit nur hinter verschlossenen Türen gezeigt.





XB Während "Pitfall Harry" (oben) enttäuschte, schockt "Doom 3" jeden.

Acclaim

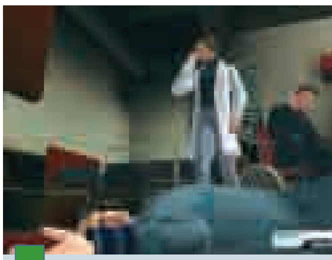
E3-Highlight:	Alias
E3-Flop:	Speed Kings

Unterstützung:



Lineup-Potenzial ✔✔✔

Von negativen Finanz-Schlagzeilen gebeutelt, backt Acclaim kleinere Brötchen: So fiel nicht nur der Messe-Stand des US-Publishers bescheiden aus, sondern auch das zur Schau gestellte Software-Arsenal – spektakuläre Neuheiten gab's keine. Dementsprechend altbekannt auch die spielbaren Highlights: Der TV-Ableger **Alias** beeindruckte durch feine Optik sowie spannende Schleicheinlagen und das Antik-Gemetzel **Gladiator** bot satte Brutalität in hübscher Hochglanz-Verpackung. Außer der ebenfalls schicken SciFi-Raserei **XGRA** dominierte ansonsten jedoch Mittelmaß: Sowohl **NBA Jam** und **SX Superstar** als auch das Ghetto-Fußball **Urban Freestyle Soccer** konnten kaum begeistern. Noch uninspirierter fiel nur die Motorrad-Sim **Speed Kings** (siehe Test auf Seite 72) aus, die ob mauer Technik hinter der Konkurrenz zurückbleibt.



XB Schöne Frau, gutes Spiel: Die TV-Versoftung "Alias" begeistert.



PS2 Sport-Klassiker in neuem Gewand: "NBA Jam" kehrt zurück.

ATARI

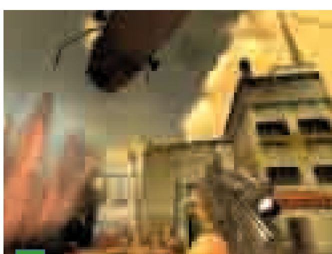
E3-Highlight:	Shadow Ops: R.M.
E3-Flop:	Deer Hunter

Unterstützung:



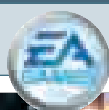
Lineup-Potenzial ✔✔

Zur bösen Überraschung vieler Besucher gewährten die ehemaligen Infogrames-Mannen nur auserwählten Personen einen Blick auf die kommende Software-Saison. Solch Geheimhaltung war indes kaum nötig, denn antestbare Titel wie **Risiko**, **Backyard Basketball** oder die Jäger-Sim **Deer Hunter** sorgten für Langeweile. Besser erging es **Kya** und **Shadow Ops**: Während ersteres mit süßer Bonbonoptik gefiel, zog die knallharte Ego-Ballerei der Zombie Studios vor allem Action-Fans an. Apropos Action: Eine frühe Version von **Terminator 3** (mit Arnold Schwarzeneggers Digi-Konterfei!) enttäuschte in puncto Technik ebenso wie **Mission Impossible** – da muss sich bis zum Release noch einiges tun.



XB Brachial: "Shadow Ops: Red Mercury" reitet auf der Ego-Welle.

2003

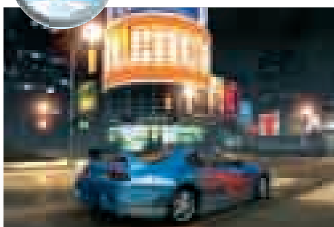


E3-Highlight:	NfS: Underground
E3-Flop:	Harry Potter

Unterstützung:



Lineup-Potenzial ✔✔✔✔✔



PS2 Wow! "Need for Speed Underground" sieht schlicht fantastisch aus.

Willkommen im Schlaraffenland der Lizenzen: Branchen-Lichtgestalt Electronic Arts spickte seinen E3-Bereich wieder mal mit unzähligen Blockbuster-Versoftungen. So gingen die grafisch feinen 2004-Episoden von **FIFA**, **NHL**, **NBA Live**, **Tiger Woods** und **Madden NFL** ob der schieren Qualität des Kinoknüllers **Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs** fast unter. Außerdem freuten sich Action-Anhänger über das grandiose **Freedom**, die brachiale Weltkriegs-Schießerei **Medal of Honor: Rising Sun** sowie **James Bond: Alles oder nichts**. Während letzterer Titel technisch kaum überzeugte, staunten wir hinter verschlossenen Türen über die fantastische Optik von **Need for Speed Underground** – unglaublich. Ebenfalls nur im geheimen, aber unspektakulärer: Bei **SSX3** dürft Ihr einen ganzen Berg frei befahren. Komplettiert wurde das EA-Sortiment von Harry Potters Sportausflug **Quidditch World Cup** und dem ersten **Sims**-Zusatz **Bustin' Out**.

EIDOS

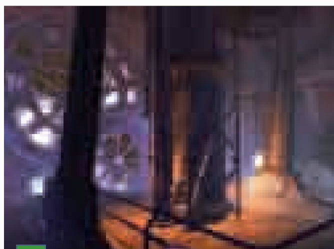
E3-Highlight:	Thief 3
E3-Flop:	Backyard Wrestling

Unterstützung:

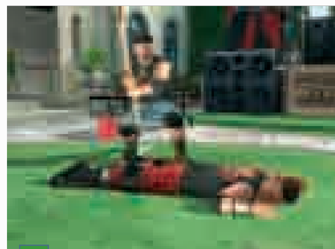


Lineup-Potenzial ✔✔✔✔

Klein, aber fein: So lässt sich Eidos' E3-Stand am treffendsten beschreiben. Während Xbox-Besitzer ungeduldig auf die beiden exzellenten Ego-Schleicher **Thief 3** und **Deus Ex: Invisible War** warten, fiebert der Rest dem grafisch wie spielerisch auf Vordermann gebrachten **Legacy of Kain: Defiance** entgegen. Ausfälle gab's indes nur zwei zu verzeichnen: Das Raser-Remake **The Italian Job** und der grobschlächtige Prügler **Backyard Wrestling** dürften höchstens Genre-Fans ansprechen. Wie sich Crystal Dynamics skurriles Comic-Spektakel **Whiplash** entwickelt, lässt sich hingegen schwer voraussagen – Potenzial ist vorhanden.



XB Sicherer Hit: "Thief 3" gehört zur Xbox-Oberklasse – vormerken!



XB Mager: "Backyard Wrestling" zielt auf den amerikanischen Markt ab.

CAPCOM

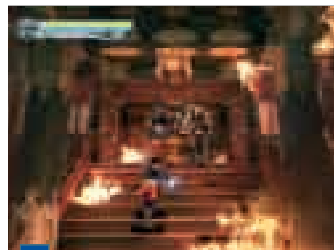
E3-Highlight:	Onimusha 3
E3-Flop:	Gotcha Force

Unterstützung:



Lineup-Potenzial ✔✔✔✔

Wie erwartet setzen die Japaner auf eingeführte Marken – mit zwiespältigem Ergebnis. Brillierten **Onimusha 3**, **Resident Evil Outbreak** sowie **Maximo 2** mit grafischen wie inhaltlichen Verbesserungen, verdarb die Kameraführung den Spaß an **Dino Crisis 3**. Unklarheit hingegen beim Gruselspaß **Gregory Horror Show** und dem Klassiker-Remake **Defender of the Crown**: Wann die Titel bei uns erscheinen, steht nicht fest. Sicher hingegen Capcoms Engagement in puncto **Mega Man**: Der blaue Held wird mit unzähligen Versoftungen bedacht. Darüber hinaus will man mit **Gotcha Force** respektive der Online-Variante von **Steel Battalion** neue Zielgruppen erschließen.



PS2 Schöner in 3D: Das Warten auf "Onimusha 3" lohnt sich.

Codemasters

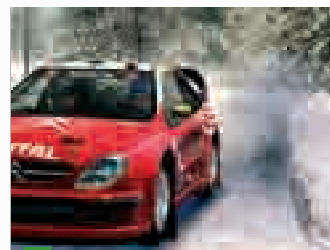
E3-Highlight:	Colin McRae Rally 4
E3-Flop:	BDFL Manager 2003

Unterstützung:



Lineup-Potenzial ✔✔

Großes Brimborium, wenig dahinter: Codemasters reiste mit spärlichem Angebot ins sonnige Kalifornien. So präsentierte man die an "Guitar Freaks" erinnernde TV-Adaption von **Deutschland sucht den Superstar**, eine im Umfang stark verbesserte **Colin McRae Rally**-Fortsetzung und die kompetente Konvertierung des PC-Hammers **Operation Flashpoint**. Der Rest drehte sich ums runde Leder: Während das ewig angekündigte **Club Football** einen passablen Eindruck hinterließ, riecht der nächste **BDFL Manager**-Aufguss abermals nach Update-Abzocke.



XB Unendlicher Raser-Hit: "Colin McRae" geht in die vierte Runde.

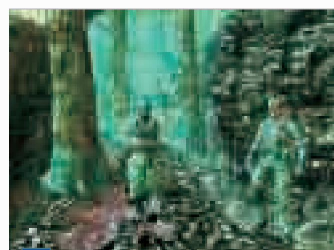
KONAMI

E3-Highlight:	Metal Gear Solid 3
E3-Flop:	Evil Prophecy

Unterstützung:



Lineup-Potenzial ✔✔✔✔



PS2 Die PS2 am Limit: "Metal Gear Solid 3" stellte alles in den Schatten.

Drei Worte genügen, um Konamis Zukunft zu skizzieren: **Metal Gear Solid**. Sowohl Teil 3 für PS2 als auch das Cube-Revival der Schleich-Legende lassen jeden ernsthaften Zocker frohlocken. Klar, dass andere durchaus hervorragende Titel wie **Castlevania** oder **Gradius 5** im Snake-Trubel etwas untergingen. Darüber hinaus überraschte das Comeback der **Teenage Mutant Ninja Turtles** mit schniekem Cel-Shade-Gewand respektive der 128-Bit-Singsang **Karaoke Revolution** durch seine Party-Tauglichkeit. Außerdem dürft Ihr dank **Bloody Roar 4** ab Herbst animalisch kloppen und an Bord der **Deadly Skies**-Düsenjets die PS2-Lüfte unsicher machen. Von **Todd McFarlane's Evil Prophecy**, einem mauen "Dynasty Warriors"-Plagiat, solltet Ihr hingegen genauso wenig erwarten wie von den **Cy Girls** – beide Spiele hinterließen einen mageren Eindruck.

2003 ++E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO++E3 ELECTRONIC



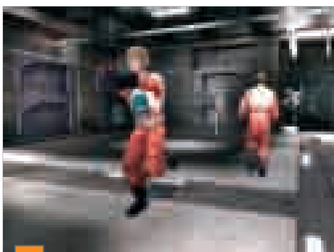
E3-Highlight:	Star Wars: Rebel Strike
E3-Flop:	Wrath Unleashed

Unterstützung:

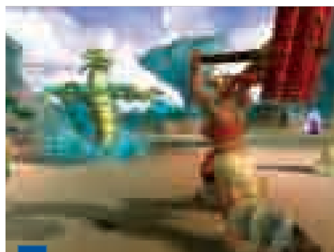


Lineup-Potenzial ✔✔✔✔

Ab Herbst hierzulande von Activision vertrieben, setzt LucasArts auf das Zugpferd Star Wars: Mit dem Lichtschwert-Spektakel **Jedi Knight: Jedi Academy**, dem Cube-Knüller **Rebel Strike** sowie **Republic Commando** stehen gleich drei Titel zur Sternensaga in den Startlöchern. Adventure-Freunde fiebern unterdessen einem Wiedersehen mit dem Biker-Spaß **Full Throttle** entgegen, Hobby-Flieger gehen lieber mit **Secret Weapons over Normandie** in die Lüfte. Zwei Überraschungen hatte man noch im E3-Gepäck: Bei der Genre-Mixtur **Wrath** zieht Ihr rundenweise durch die Gegend und haut Euch bei Feindkontakt in "Tekken"-Manier mit einem KI-Feind, in **Armed&Dangerous** wird dagegen auf humoristische Weise geballert.



NGC Lauf, Luke! "Star Wars: Rebel Strike" bietet nicht nur Flug-Levels.



PS2 "Archon" lässt grüßen: "Wrath" klaut sein Spielprinzip beim Klassiker.

Microsoft

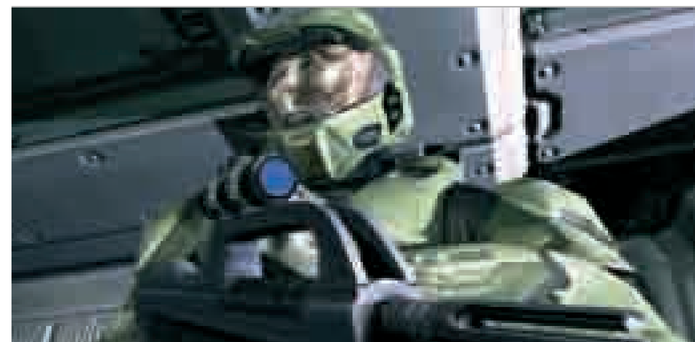
E3-Highlight:	Halo 2
E3-Flop:	Voodoo Vince

Unterstützung:

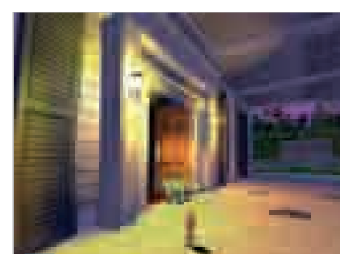


Lineup-Potenzial ✔✔✔✔✔

Nicht kleckern, sondern klotzen: Bill Gates' Videospiel-Abteilung empfing Xbox-Anhänger auf einem riesigen Messestand. Gottlob beeindruckte nicht nur die schiere Quantität der Titel: Optisch hervorragende Fortsetzungen wie **Amped 2**, **Project Gotham Racing 2** oder die furiose Action-Orgie **Halo 2** gaben sich das Pad in die Hand. Sportliche Naturen werden mit neuen Inkarnationen von **NBA Inside Drive**, **NFL Fever**, **Links**, **Top Spin** und **NHL Rivals** bedacht. Während die beiden heißersehnten Peter-Molyneux-Babys **Fable** und **B.C.** jedoch im Verborgenen blieben, zogen der Xbox-Live-Kracher **Counter-Strike** bzw. das famose Rollenspiel **Sudeki** alle Blicke auf sich. Schade nur, dass Hofentwickler Rare mit **Grabbed by the Ghoulies**, **Kameo: Elements of Power** und **Conker Live & Uncut** zwar ein spielenswertes Trio, jedoch kein **Perfect Dark Zero** zeigte. Als Entschädigung wagten Mutige einen Testgesang mit dem Karaoke-Spielzeug **Music Mixer**: Die Anwender-Software lässt Euch Lieder mit Videos versehen oder eigene Songs beträllern – ein sehr amüsanter Spaß.



XB Der Master Chief thront über der Konkurrenz: Kein Spiel sorgte für solche Massenaufläufe wie "Halo 2" – die Wartezeit lag bei einer Stunde.



XB Coole Idee, magere Technik: "Voodoo Vince" muss noch zulegen.

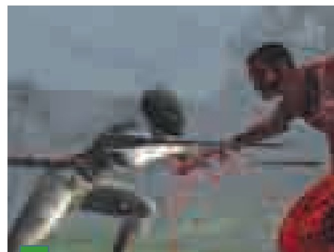
MIDWAY

E3-Highlight:	ESPionage
E3-Flop:	The Suffering

Unterstützung:



Lineup-Potenzial ✔✔



XB Brutal mies: "The Suffering" entpuppte sich als Rohrkrepierer.



PS2 Mit Telekinese gegen den Terror: "ESPionage" gewinnt dem Agenten-Genre neue Seiten ab.

Erstarkt durch den guten Abverkauf von "Mortal Kombat Deadly Alliance", präsentierte Midway ein vielfältiges Sortiment anständiger Software. Am Nachfolger des Brutalo-Kloppers wird zwar schon gearbeitet, zeigen wollte man trotzdem nichts. Was soll's, für Ersatz war ausreichend gesorgt: Besonders die technisch nur solide, aber dafür spielerisch sehr innovative Agenten-Action **ESPionage** machte Lust auf mehr. Selbiges gilt auch für **Spy Hunter 2**, die Fortsetzung des ordentlichen Raser-Abenteuers. Ansonsten regierte die obligatorische Sport-Dutzendware: **NBA Ballers**, **NFL Blitz Pro**, **NHL Hitz Pro** und nicht zuletzt **Freestyle MetalX** boten kaum Nennenswertes. Unwesentlich besser gefielen die freche "Twisted Metal"-Kopie **Roadkill** respektive das im wahrsten Sinne des Wortes gruselige **The Suffering** – eine chaotischere Kamera gab's selten.

namco

E3-Highlight:	Breakdown
E3-Flop:	R: Racing Revolution

Unterstützung:



Lineup-Potenzial ✔✔✔

Zu früh gefreut: Obwohl alle Journalisten mit der Enthüllung von **R:Racing Revolution** rechneten, konnte der "Ridge Racer"-Nachfolger ebenso wie **Tales of Symphonia** und die Xbox-Überraschung **Breakdown** nur als Video gesichtet werden. Zum Trost durften wir mit der Lightgun-Umsetzung **Time Crisis 3** grundsolide Genre-Kost Probe ballern. Überhaupt konzentriert sich Namco auf brachiale Action: Während es bei **kill.switch** sowie **Extreme Force: Grant City Anti-Crime** ernsthaft (sprich: tödlich) zugeht, wendet sich das lustige **I-Ninja** an kindliche Martial-Arts-Fanaten. In **Spawn** übernehmt Ihr schließlich die Rolle des Comic-Recken und durchlebt ein (noch) recht eintöniges Abenteuer.

ENTERTAINMENT EXPO++E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO+

Nintendo

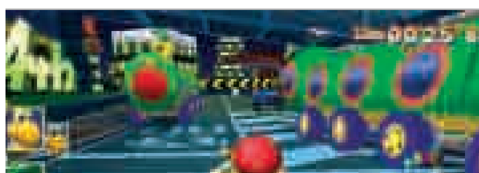
E3-Highlight:	Mario Kart DD
E3-Flop:	Starfox 2

Unterstützung:

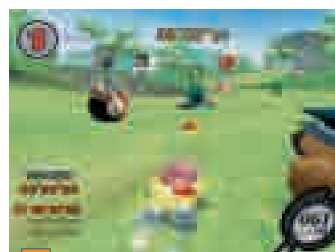


Lineup-Potenzial ✔✔✔✔✔

Kein neues "Mario", kein neues "Zelda" – auf den ersten Blick wirkte Big N wie der große Verlierer im diesjährigen E3-Geschäft. Doch weit gefehlt: Mit dem herrlichen **Mario Kart: Double Dash**, der innovativen Schießerei **Geist** und dem unfassbar schnellen **F-Zero GX** hatte man dennoch genug Eisen im Feuer. Zudem sorgte die Fortsetzung von **Pikmin** dank witzigem Mehrspieler-Modus für gute Laune – von **Mario Golf** und **Mario Party** ganz zu schweigen. Kindliche Zocker fühlten sich hingegen zum **Pokémon**-Areal hingezogen, wo der neueste Ableger **Colosseum** zum Anspielen bereitstand. Nichtsdestotrotz gab's einige Negativerlebnisse: Allen voran **1080° Snowboarding**, **Kirby Air Ride** und **Starfox 2** erschreckten mit schäbiger Optik auf N64-Niveau – bitte ganz schnell nachbessern!



NGC Mit alten Tugenden und frischer Bonbon-Optik: Bei "Mario Kart: Double Dash" sind witzige Kart-Rennen garantiert – schade, dass eine Online-Funktion fehlt.



NGC "Kirby Air Ride" machte nicht mal im Multiplayer-Modus Spaß.

SEGA

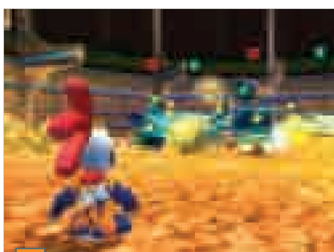
E3-Highlight:	Billy Hatcher
E3-Flop:	Vectorman

Unterstützung:

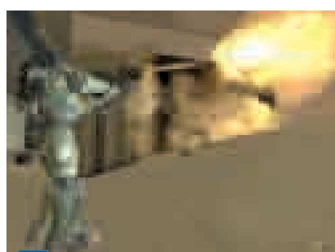


Lineup-Potenzial ✔✔✔✔

Die Angestellten am Sega-Stand hatten's nicht leicht: Wollte doch jeder wissen, mit wem der Nippon-Konzern fusioniert. Fernab aller Gerüchte wurden auch Spiele gezeigt: Entwickler-Legende Yuji Naka stellte seinen innovativen Knuddel-Spaß **Billy Hatcher** und **Sonic Heroes** vor. Darüber hinaus standen die Sport-Simulationen **NBA 2K4**, **NHL 2K4** sowie **NFL 2K4** zum Anspielen parat. Mit **Vectorman** respektive **Altered Beast** feiern zudem zwei altgediente Videospiel-Recken ihre Rückkehr. Apropos Rückkehr: Die satirische **Worms**-Reihe darf ab Herbst wieder ran – erstmals in 3D. Viel mehr freuen wir uns allerdings auf die Fortsetzung des Dreamcast-Titels **Headhunter**, den Import-Favoriten **Otogi** und das Internet-Phänomen **Phantasy Star Online: Epsiode 3**.

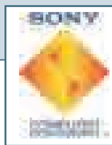


NGC Knallbunt und sehr innovativ: "Billy Hatcher and the Giant Egg".



PS2 Der ehemals runde "Vectorman" läuft nun als Roboter-Verschnitt rum.

Sony



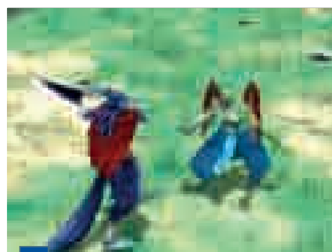
E3-Highlight:	Gran Turismo 4
E3-Flop:	Arc the Lad

Unterstützung:

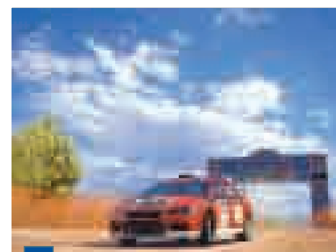


Lineup-Potenzial ✔✔✔✔✔

Von wegen die Playstation-Erfinder hätten ihr Pulver schon bei der Pressekonferenz verschossen: E3-Fachbesucher scharten sich am Sony-Stand um zahlreiche Stationen, wo Top-Titel wie **Ratchet & Clank 2**, **Jak 2**, **Gran Turismo 4** oder **SOCOM 2** anzuspielen waren. Weiteres Öl ins Online-Feuer gossen **Syphon Filter: Omega Strain**, **Destruction Derby Arenas** sowie ein Add-On zum Rollenspiel **Everquest**. Während die BMX-Raserei **Downhill Domination** bereits einen sehr ordentlichen Eindruck hinterließ, enttäuschte das RPG **Arc the Lad** besonders in puncto Technik. Seltsam auch, dass die europäische Niederlassung lediglich mit **Ghosthunter** vertreten war – vom inzwischen sicher bestätigten **Getaway**-Nachfolger fehlte unterdessen jedwede Spur.



PS2 Nur für Genre-Fans: Teil 3 der "Arc the Lad"-Reihe war spielbar.



PS2 Optisch brillant: "Gran Turismo 4" setzt neue Rennspiel-Maßstäbe.

SQUARE ENIX

E3-Highlight:	FF: Crystal Chronicles
E3-Flop:	Unlimited Saga

Unterstützung:

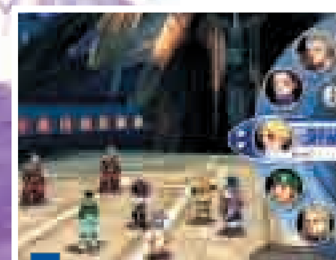


Lineup-Potenzial ✔✔✔

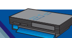
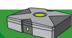
Erstmals nach ihrer Fusion stellten sich die Nippon-Größen Square und Enix gemeinsam dem Messe-Publikum. Der mit Spannung erwartete Software-Kader fiel indes eher durchschnittlich aus: Branchenkenner konnten mit dem kuriosen **Drakengard** lediglich eine mickrige Neuigkeit ausmachen. Den Rest des Areals bestritten altbekannte Hits: **Final Fantasy 11** startet ab Herbst in den USA seinen Online-Siegeszug, **Final Fantasy X-2** wird gerade in westliche Sprachen übersetzt und der Europa-Release des tollen **Star Ocean 3** steht noch in den Sternen. Eindeutiges Highlight blieb ergo **Final Fantasy Crystal Chronicles**, welches besonders im Multiplayer-Modus zum Hit-Kandidaten reift.



NGC Mit vier Spielern einfach grandios: "Final Fantasy: Crystal Chronicles".



PS2 Seltsam verkompliziert: "Unlimited Saga" spricht nur Profis an.

 Playstation 2  Xbox  Gamecube

++E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO++E3 EL



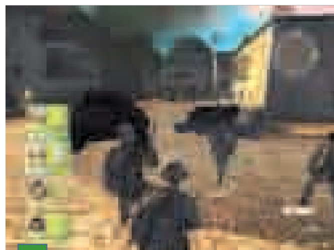
E3-Highlight:	Conflict Desert Storm 2
E3-Flop:	Celebrity Deathmatch

Unterstützung:



Lineup-Potenzial ✔✔✔

Frei nach dem Motto 'Wir können's uns leisten!' hielt sich Take 2 in puncto "GTA"-Fortsetzungen bedeckt. Wer auf adäquaten Software-Ersatz hoffte, sah sich getäuscht: Ob nun die MTV-Adaption **Celebrity Deathmatch**, das Ausbruchsdrama **Great Escape** oder eine technisch miese PS2-Fassung von **Mafia** – alle Titel fielen mau aus. Zur Ehrenrettung übertrifft **Conflict Desert Storm 2** trotz unsäglichem Untertitel ("Back to Baghdad"!) seinen Vorläufer in allen Belangen.



XB Im Sinne des Patriotismus: "Conflict Desert Storm: Back to Baghdad".



E3-Highlight:	Prince of Persia
E3-Flop:	Charlie's Angels

Unterstützung:

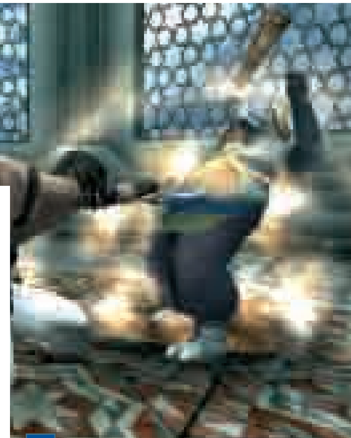


Lineup-Potenzial ✔✔✔✔✔

Potenzielle Hits am Fließband: Auch wenn Super-Agent Sam Fisher bloß durch Abwesenheit glänzte (mehr in unserm Preview ab Seite 8), konnte Ubi Soft mit zahlreichen Knallern punkten. Fast schon sensationell fiel die einhellige Meinung über **Prince of Persia: Sands of Time** aus – hier steht uns ein echter Plattform-Knüller ins Haus. Die mageren Kino-Lizenzen **Charlie's Angels** und **Tiger&Dragon** sowie den Comic-Klopper **Batman: Rise of Sin-Tzu** konnte man dagegen getrost vergessen. Nicht so im Falle der schicken Taktik-Schießerei **Rainbow Six 3**, die mit vom Kollegen "Splinter Cell" entliehener Optik bzw. cooler Headset-Unterstützung beeindruckte. Wo wir gerade bei bleibenden Eindrücken sind: Die beiden Prestigeobjekte **Beyond Good & Evil** und **XIII** reifen ebenso zu echten Hit-Kandidaten heran wie der deutsche PC-Shooter **Far Cry** – hoffentlich gelingt letzterem tatsächlich der Sprung auf 128-Bit-Konsolen.



XB Erinnert leider an "V.I.P": das Spiel zum "Charlie's Angels"-Streifen.



PS2 Der Überraschungshit des Jahres? "Prince of Persia" sorgte für Jubel.



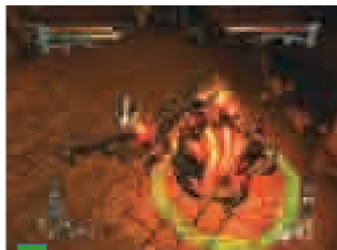
E3-Highlight:	Knights of the Temple
E3-Flop:	He-Man

Unterstützung:



Lineup-Potenzial ✔✔

Ungeachtet ausgebliebener Hits stockt TDK sein Software-Arsenal auf. Im Zentrum stehen bekannte, aber billige Lizenzen: So werkelt man an einer **Corvette**-Raserei , setzt seine **Dinotopia**-Reihe auf 128-Bit-Konsolen fort, beschert den **Spy vs. Spy** ein Comeback und sicherte sich die Rechte an Disneys **Haunted Mansion**. Für Staunen sorgte die Versoftung der Plastikfigur **He-Man**: Nicht nur die Thematik erscheint veraltet, sondern auch das Ergebnis. TDK entwickelt sich außerdem zum Spiele-Sammelbecken: Sowohl das optisch starke **Knights of the Temple** von Starbreeze ("Enclave") fand eine neue Heimat wie auch die **Star Trek**-Ballerei **Shattered Universe**.



XB Nach Swing-Pleite von TDK übernommen: "Knights of the Temple".



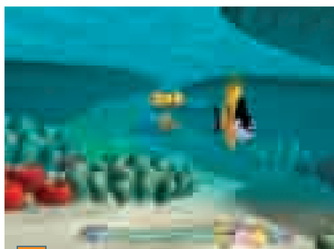
E3-Highlight:	Full Spectrum Warrior
E3-Flop:	Finding Nemo

Unterstützung:



Lineup-Potenzial ✔✔✔✔

Einmal Wrestling, immer Wrestling: Traditionell versorgt THQ alle Fans der amerikanischen Show-Sportart mit **WWE Wrestlemania 19** und **WWE Raw 2**. Wer lieber mit Wummen hantiert, freut sich hingegen auf **Full Spectrum Warrior**: Die optisch famose Militär-Ballerei konnte nämlich schon im frühen Stadium überzeugen. Toll auch, dass der US-Publisher ein Herz für Abenteurer hat und **Baphomets Fluch 3** veröffentlicht – ein kurzes Probespiel lässt jedenfalls Großes vermuten. Außerdem gab's das überaus launige Ägypten-Hüpfspiel **Sphinx**, die Film-Versoftung **Finding Nemo**, den E3-Dauergast **Alter Echo** und das skurrile **Tak and the Power of Juju** zu sehen. Fast hätten wir's vergessen: Sowohl **Splashdown 2** als auch **Fire Warrior** wirkten sehr interessant.



NGC Spaßiger Film, kindisches Spiel: "Finding Nemo" ist für die Kleinen.



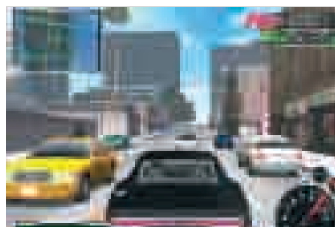
E3-Highlight:	Half-Life 2
E3-Flop:	The Fast & the Furious

Unterstützung:



Lineup-Potenzial ✔✔✔✔

Obwohl der französische Branchenriese weiterhin auf der Suche nach einem Käufer ist, läuft die Software-Maschinerie auf Hochtouren: **Herr der Ringe: Treason of Isengard** soll endlich mit dem EA-Pendant gleichziehen, **Buffy: Chaos Bleeds** setzt auf schmissige Vampirjagd, **Crash** darf in **Nitro Kart** wieder Gas geben und die vom PC bekannte **Fallout**-Reihe mutiert urplötzlich zum Action-RPG. Darüber hinaus freuten sich Stand-Besucher über die spielbare Version von **Starcraft: Ghost** (exzellent!), den offensichtlichen "Medal of Honor"-Verschnitt **Men of Valor** sowie eine dürftige Rennerei zum Vin-Diesel-Streifen **The Fast and the Furious**. Zweifelloser Höhepunkt blieb freilich **Half-Life 2**: Die stets dicht belagerte Vorführung der neuerlichen Ego-Revolution ließ keinen Messebesucher kalt – unbedingt vormerken. Abgerundet wurde das Mammutprogramm schließlich vom recht ordentlichen "GTA"-Klon **Simpsons Hit&Run** und der sehr hübschen Mech-Action **Metal Arms: Glitch in the System**.



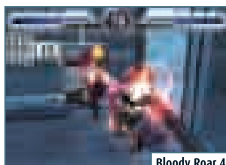
PS2 Illegale Straßenrennen in mauer Optik: "The Fast and the Furious".

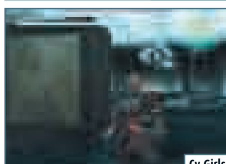


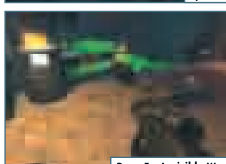
komplett

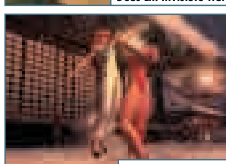
Anmerkung: Aus Gründen der Übersicht haben wir uns bei der Spieleliste auf Titel beschränkt, die hierzulande erscheinen werden oder anderweitig von Bedeutung sind. Daher fielen z.B. einige der US-College-Sportspiele aus der Tabelle heraus.

Name	PS2	Xbox	NGC	Hersteller	Genre	Termin
1080° Avalanche			X	Nintendo	Sportspiel	Nov.
Airforce Delta Strike	X			Konami	Action	2004
Alias	X	X		Acclaim	Action-Adventure	Okt.
Alter Echo	X	X		THQ	Action-Adventure	Sept.
Altered Beast	X			Sega	Action	2004
Amped 2		X		Microsoft	Sportspiel	4. Qu.
Apocalyptica		X		Konami	Action	Sept.
Arc the Lad: Twilight of the Spirits	X			Sony	Rollenspiel	—
Armed & Dangerous		X		LucasArts	Ego-Shooter	4. Qu.
Backyard Wrestling	X	X		Eidos	Beat'em-Up	3. Qu.
Baldur's Gate Dark Alliance 2	X	X		Vivendi	Action	4. Qu.
Baphomets Fluch 3	X			THQ	Adventure	Okt.
Batman: Rise of Sin Tzu	X	X	X	Ubi Soft	Beat'em-Up	Nov.
Battlestar Galactica	X	X		Vivendi	Action	4. Qu.
BC		X		Microsoft	Action-Adventure	2004
BDFL Manager 2004	X	X		Codemasters	Simulation	Okt.
Beyond Good & Evil	X	X	X	Ubi Soft	Jump'n'Run	4. Qu.
Billy Hatcher and the Giant Egg			X	Sega	Jump'n'Run	4. Qu.
Bionicle	X	X	X	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Qu.
Bloody Roar 4	X			Hudson	Beat'em-Up	4. Qu.
Bloody Roar Extreme		X		Hudson	Beat'em-Up	4. Qu.
Breakdown		X		Namco	Action	2004
Buffy: Chaos Bleeds	X	X	X	Vivendi	Action-Adventure	3. Qu.
Call of Cthulhu: Dark Corners o.t. Earth		X		Bethesda	Action-Adventure	4. Qu.
Call of Duty	X	X	X	Activision	Ego-Shooter	2004
Castlevania	X			Konami	Action-Adventure	2004
Chaos Legion	X			Capcom	Action	3. Qu.
Club Football	X	X	X	Codemasters	Sportspiel	Okt.
Cold Winter		X		Vivendi	Action-Adventure	2004
Colin McRae Rally 04	X	X		Codemasters	Rennspiel	4. Qu.
Conflict: Desert Storm 2	X	X		SCi	Action	3. Qu.
Conan		X		TDK	Action-Adventure	4. Qu.
Conker Live & Uncut		X		Microsoft	Action	2004
Corvette	X	X	X	TDK	Rennspiel	4. Qu.
Counter-Strike		X		Microsoft	Action	4. Qu.
Crash Nitro Kart	X	X		Vivendi	Rennspiel	Nov.
Crimson Skies: High Road to Revenge		X		Microsoft	Action	3. Qu.
Custom Robo			X	Nintendo	Partyspiel	2004

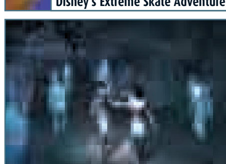

Bloody Roar 4

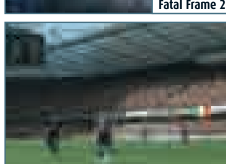

Cy Girls


Deus Ex: Invisible War


Dead or Alive Online

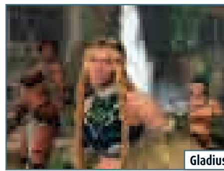

Disney's Extreme Skate Adventure


Fatal Frame 2


FIFA Football 2004

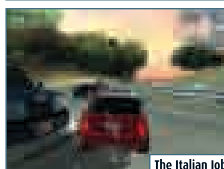
Name	PS2	Xbox	NGC	Hersteller	Genre	Termin
Cy Girls	X			Konami	Action	Nov.
Dancing Stage Unleashed		X		Konami	Musikspiel	Nov.
DDRMAX 2	X			Konami	Musikspiel	4. Qu.
Dead Man's Hand		X		Atari	Action	4. Qu.
Dead or Alive Online		X		Tecmo	Beat'em-Up	2004
Destruction Derby Arenas	X			Sony	Rennspiel	3. Qu.
Deus Ex: Invisible War		X		Eidos	Ego-Shooter	2004
Deutschland sucht den Superstar	X			Codemasters	Musikspiel	Okt.
Dino Crisis 3		X		Capcom	Action-Adventure	4. Qu.
Dinotopia: The Sunstone Odyssey		X	X	TDK	Action	3. Qu.
Disney's Extreme Skate Adventure	X	X	X	Activision	Sportspiel	3. Qu.
Doom 3		X		Activision	Ego-Shooter	2004
Dororo	X			Sega	Action-Adventure	2004
Downhill Domination	X			Sony	Rennspiel	4. Qu.
Dragon Ball Z: Budokai	X		X	Atari	Beat'em-Up	3. Qu.
Drakengard	X			Square-Enix	Rollenspiel	2004
Drei Engel für Charlie: Volle Power	X		X	Ubi Soft	Action-Adventure	Juli
ESPionage	X	X	X	Midway	Action-Adventure	2004
Everquest Online Adventures	X			Sony	Rollenspiel	4. Qu.
Extreme Force: Grant City Anti-Crime	X	X	X	Namco	Action-Adventure	4. Qu.
Fable		X		Microsoft	Rollenspiel	2004
Fallout: Brotherhood of Steel	X	X		Vivendi	Action	Okt.
Fast and t. Furious, The	X	X		Vivendi	Rennspiel	4. Qu.
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly	X			Tecmo	Action-Adventure	4. Qu.
FIFA Football 2004	X	X	X	Electronic Arts	Sportspiel	4. Qu.
Final Fantasy 11	X			Square-Enix	Rollenspiel	2004
Final Fantasy Crystal Chronicles			X	Square-Enix	Rollenspiel	Dez.
Final Fantasy X-2	X			Square-Enix	Rollenspiel	2004
Findet Nemo	X	X	X	THQ	Jump'n'Run	Okt.
Firefighter F.D. 18	X			Konami	Action	2004
Four Horsemen of the Apocalypse	X	X	X	3DO	Action	2004

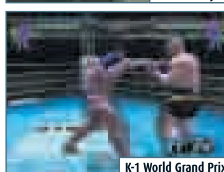
Name	PS2	Xbox	NGC	Hersteller	Genre	Termin
Freaky Flyers	X	X	X	Midway	Action	3. Qu.
Freedom: Soldiers of Liberty	X	X		Electronic Arts	Action	Sept.
Freestyle MetalX	X	X	X	Midway	Sportspiel	3. Qu.
Frogger's Adventures: The Rescue	X		X	Konami	Jump'n'Run	2004
Full Spectrum Warrior		X		THQ	Strategie	4. Qu.
Full Throttle: Hell on Wheels	X	X		LucasArts	Action-Adventure	4. Qu.
Futurama	X	X	X	SCi	Action-Adventure	3. Qu.
F-Zero GX			X	Nintendo	Rennspiel	Okt.
Geist			X	Nintendo	Ego-Shooter	2004
Giftpia			X	Nintendo	Rollenspiel	2004
Gladiator: Sword of Vengeance	X	X		Acclaim	Action	Nov.
Gladius	X	X	X	LucasArts	Strategie	3. Qu.
Gotcha Force			X	Capcom	Action	4. Qu.
Grabbed by the Ghoulies		X		Microsoft	Action-Adventure	4. Qu.
Gradius 5	X			Konami	Shoot'em-Up	2004
Gran Turismo 4	X			Sony	Rennspiel	2004
Great Escape, The	X	X		SCi	Action-Adventure	3. Qu.
Gregory Horror Show	X			Capcom	Geschicklichkeit	4. Qu.
Group S Challenge		X		Capcom	Rennspiel	Sept.
Half-Life 2		X		Vivendi	Ego-Shooter	2004
Halo 2		X		Microsoft	Ego-Shooter	2004
Harry Potter: Quidditch World Cup	X	X	X	Electronic Arts	Sportspiel	4. Qu.
Haunted Mansion, The	X	X	X	TDK	Action-Adventure	4. Qu.
Headhunter: Redemption	X			Sega	Action	4. Qu.
He-Man: Defender of Greyskull	X	X	X	TDK	Action	2004
Herr der Ringe, Der: The Treason of Isengard	X	X		Vivendi	Action	4. Qu.
Herr der Ringe, Der: Rückkehr des Königs	X	X	X	Electronic Arts	Action	4. Qu.
Hobbit, The	X	X	X	Vivendi	Action-Adventure	Sept.
Hunter: The Reckoning Wayward	X			Vivendi	Action	Aug.
Ice Nine	X			Bam	Action	Aug.
I-Ninja	X		X	Namco	Jump'n'Run	4. Qu.
Italian Job, The	X	X	X	Eidos	Action	3. Qu.
Jacked	X	X	X	3DO	Rennspiel	2004
Jak 2	X			Sony	Jump'n'Run	Sept.
James Bond 007: Everything or Nothing	X	X	X	Electronic Arts	Action	4. Qu.
Judge Dredd: Dredd vs. Death	X	X		Vivendi	Ego-Shooter	4. Qu.
K-1 World Grand Prix	X			Konami	Beat'em-Up	4. Qu.
Kameo: Elements of Power		X		Microsoft	Action-Adventure	2004
Karaoke Revolution	X			Konami	Musikspiel	2004
kill.switch	X	X		Namco	Action	4. Qu.
Kirby's Air Ride			X	Nintendo	Rennspiel	2004
Knights of the Temple	X	X	X	TDK	Action-Adventure	2004
Kuniochi	X			Sega	Action	3. Qu.
Kya: Dark Lineage	X			Atari	Action-Adventure	4. Qu.
Last Ninja, The		X		Simon & Schu.	Action	2004
Legacy of Kain: Defiance	X	X		Eidos	Action-Adventure	4. Qu.
Legend of Zelda, The: Four Swords			X	Nintendo	Rollenspiel	2004

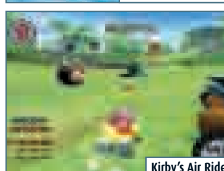

Gladius

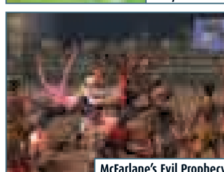

Harry Potter: Quidditch World Cup

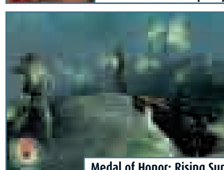

The Hobbit

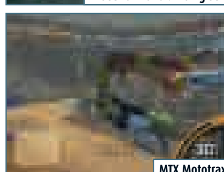

The Italian Job

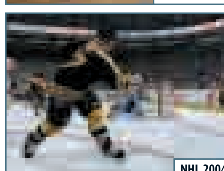

K-1 World Grand Prix


Kirby's Air Ride


McFarlane's Evil Prophecy

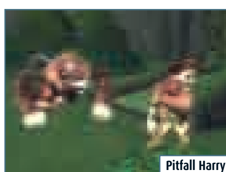

Medal of Honor: Rising Sun

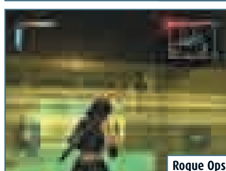

MTX Mototrax

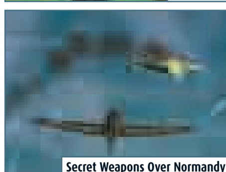

NHL 2004

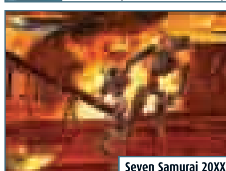
Name	PS2	Xbox	NGC	Hersteller	Genre	Termin
Legend of Zelda, The: Tetra's Trackers			X	Nintendo	Action-Adventure	2004
Legends of Wrestling 3	X	X	X	Acclaim	Beat'em-Up	2004
Lethal Skies 2	X			Sammy	Flugsimulation	2004
Links 2004		X		Microsoft	Sportspiel	4. Qu.
Lobo	X	X		Kemco	Action	2004
Mace Griffin Bounty Hunter	X	X	X	Vivendi	Action	3. Qu.
Madden NFL 2004	X	X	X	Electronic Arts	Sportspiel	3. Qu.
Mafia	X	X		Take 2	Action	4. Qu.
Magic the Gathering: Battlegrounds		X		Atari	Strategie	2004
Mario Golf Toadstool Tour			X	Nintendo	Sportspiel	2004
Mario Kart Double Dash			X	Nintendo	Rennspiel	Nov.
Mario Party 5			X	Nintendo	Partyspiel	2004
Maximo vs. Army of Zin	X			Capcom	Action	3. Qu.
McFarlane's Evil Prophecy	X			Konami	Action	Nov.
Medal of Honor Rising Sun	X	X	X	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Qu.
Mega Man X7	X			Capcom	Jump'n'Run	Okt.
Men of Valor: Vietnam		X		Vivendi	Ego-Shooter	3. Qu.
Metal Arms: Glitch in the System		X	X	Vivendi	Action	Nov.
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	X			Konami	Action-Adventure	2004
Metal Gear Solid: The Twin Snakes			X	Konami	Action-Adventure	Nov.
Metroid Prime 2			X	Nintendo	Action	2004
Mission Impossible: Operation Surma	X			Atari	Action	4. Qu.
MTV's Celebrity Deathmatch	X	X	X	Take 2	Beat'em-Up	4. Qu.
MTX Mototrax	X	X	X	Activision	Rennspiel	4. Qu.
MX Unleashed	X	X		THQ	Rennspiel	2004
NASCAR Thunder 2004	X	X	X	Electronic Arts	Rennspiel	—
NBA 2K4	X	X		Sega	Sportspiel	4. Qu.
NBA Ballers	X	X	X	Midway	Sportspiel	4. Qu.
NBA Inside Drive 2004		X		Microsoft	Sportspiel	Okt.
NBA Jam 2004	X	X	X	Acclaim	Sportspiel	Nov.
NBA Live 2004	X	X	X	Electronic Arts	Sportspiel	4. Qu.
NBA Shootout 2004	X			Sony	Sportspiel	—
NCAA Football 2004	X	X	X	Electronic Arts	Sportspiel	—
NCAA March Madness 2004	X	X	X	Electronic Arts	Sportspiel	—
Need for Speed Underground	X	X	X	Electronic Arts	Rennspiel	2004
NFL 2K4	X	X		Sega	Sportspiel	4. Qu.
NFL Blitz Pro	X	X	X	Midway	Sportspiel	4. Qu.
NFL Fever 2004		X		Microsoft	Sportspiel	4. Qu.
NFL Gameday 2004	X			Sony	Sportspiel	—
NHL 2004	X	X	X	Electronic Arts	Sportspiel	4. Qu.
NHL 2K4	X	X		Sega	Sportspiel	4. Qu.
NHL Hitz Pro	X	X	X	Midway	Sportspiel	4. Qu.
NHL Rivals 2004		X		Microsoft	Sportspiel	4. Qu.
Ninja Gaiden		X		Tecmo	Action	4. Qu.
Nintendo Puzzle Collection			X	Nintendo	Geschicklichkeit	2004
Onimusha 3	X			Capcom	Action-Adventure	2004
Onimusha Blade Warriors	X			Capcom	Beat'em-Up	4. Qu.

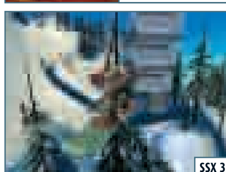
Name	PS2	Xbox	NGC	Hersteller	Genre	Termin
Operation Flashpoint		✗		Codemasters	Action	4. Qu.
Otogi: Myth of Demons		✗		Sega	Action	3. Qu.
Outlaw Volleyball		✗		Simon & Schus.	Sportspiel	3. Qu.
P.N. 03			✗	Capcom	Action	Aug.
Pac-Man			✗	Nintendo	Geschicklichkeit	2004
Phantasy Star Online Ep. 3: C.A.R.D. Rev			✗	Sega	Strategie	2004
Pikmin 2			✗	Nintendo	Strategie	Nov.
Pirates of the Caribbean		✗		Bethesda	Action	4. Qu.
Pitfall Harry	✗	✗	✗	Activision	Jump'n'Run	3. Qu.
Pokémon Box			✗	Nintendo	Action-Adventure	2004
Pokémon Channel			✗	Nintendo	Geschicklichkeit	2004
Pokémon Colosseum			✗	Nintendo	Beat'em-Up	2004
Prince of Persia: The Sands of Time	✗	✗	✗	Ubi Soft	Action-Adventure	Nov.
Project Gotham Racing 2		✗		Microsoft	Rennspiel	4. Qu.
R: Racing Evolution	✗	✗	✗	Namco	Rennspiel	2004
Ratchet & Clank: Going Commando	✗			Sony	Jump'n'Run	Nov.
Resident Evil 4			✗	Capcom	Action-Adventure	2004
Resident Evil Outbreak	✗			Capcom	Action-Adventure	4. Qu.
Rise to Honor	✗			Sony	Beat'em-Up	4. Qu.
Risiko	✗			Atari	Strategie	Sept.
Road Kill	✗	✗	✗	Midway	Action	4. Qu.
Robin Hood: Defender of the Crown	✗	✗		Capcom	Strategie	Aug.
Rogue Ops	✗	✗	✗	Kemco	Action-Adventure	4. Qu.
Scaler: The Shape Shifting Chameleon	✗	✗	✗	TDK	Action	2004
Secret Weapons Over Normandy	✗	✗	✗	LucasArts	Flugsimulation	4. Qu.
Sega GT Online		✗		Sega	Rennspiel	4. Qu.
Seven Samurai 20XX	✗			Sammy	Action	2004
Shadow Ops: Red Mercury		✗		Atari	Ego-Shooter	2004
Shrek 2	✗	✗	✗	Activision	Jump'n'Run	2004
Silent Scope Complete		✗		Konami	Action	2004
Simpsons, The: Hit & Run	✗	✗	✗	Vivendi	Action	Sept.
Sims, The: Bustin' Out	✗	✗	✗	Electronic Arts	Simulation	2004
SOCOM U.S. Navy Seals 2	✗			Sony	Action	2004
Sonic Adventure DX			✗	Sega	Jump'n'Run	Juli
Sonic Heroes	✗	✗	✗	Sega	Jump'n'Run	2004
Soul Calibur 2	✗	✗	✗	Namco	Beat'em-Up	3. Qu.
Spawn	✗	✗	✗	Namco	Action-Adventure	3. Qu.
Sphinx and the Shadow of Set	✗		✗	THQ	Jump'n'Run	Okt.
Spider-Man 2	✗	✗	✗	Activision	Action	2004
Splashdown: Rides Gone Wild	✗			THQ	Rennspiel	Sept.
Spongebob Squarepants: Battle for Bikini-Bottom	✗	✗	✗	THQ	Jump'n'Run	Nov.
Spy Hunter 2	✗	✗	✗	Midway	Action	4. Qu.
Spy vs. Spy	✗			TDK	Action	2004
SSX 3	✗	✗	✗	Electronic Arts	Sportspiel	4. Qu.
Stage Debut			✗	Nintendo	Partyspiel	2004
Star Fox 2			✗	Nintendo	Action	2004
Star Ocean: Till the End of Time	✗			Square-Enix	Rollenspiel	2004
Star Trek: Shattered Universe	✗	✗		TDK	Action	4. Qu.

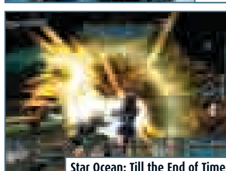

Pitfall Harry

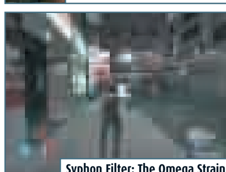

Rogue Ops

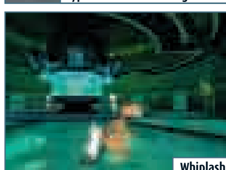

Secret Weapons Over Normandy

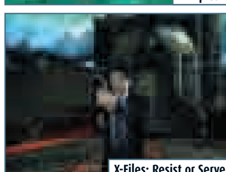

Seven Samurai 20XX

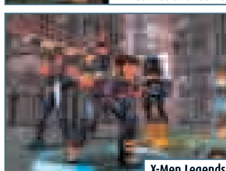

SSX 3


Star Ocean: Till the End of Time


Syphon Filter: The Omega Strain


Whiplash


X-Files: Resist or Serve


X-Men Legends

Name	PS2	Xbox	NGC	Hersteller	Genre	Termin
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy		✗		LucasArts	Action	4. Qu.
Star Wars: Knights of the Old Republic		✗		LucasArts	Rollenspiel	Aug.
Star Wars: Republic Commando		✗		LucasArts	Action	2004
Starcraft: Ghost	✗	✗	✗	Vivendi	Action	4. Qu.
Steel Battalion: Line of Contact		✗		Capcom	Action	4. Qu.
Street Racing Syndicate	✗	✗	✗	3DO	Rennspiel	4. Qu.
Sudeki		✗		Microsoft	Rollenspiel	3. Qu.
Suffering, The	✗	✗	✗	Midway	Action-Adventure	4. Qu.
SWAT: Global Strike Team	✗	✗		Vivendi	Ego-Shooter	Okt.
Syphon Filter: The Omega Strain	✗			Sony	Action	2004
Tak and the Power of Juju	✗		✗	THQ	Jump'n'Run	Nov.
Tales of Symphonia			✗	Namco	Rollenspiel	2004
Teenage Mutant Ninja Turtles	✗	✗	✗	Konami	Beat'em-Up	4. Qu.
Terminator 3: Rise of the Machines	✗	✗	✗	Atari	Action	4. Qu.
Thief 3		✗		Eidos	Action-Adventure	4. Qu.
Tiger & Dragon	✗			Ubi Soft	Beat'em-Up	Okt.
Tiger Woods PGA Tour 2004	✗	✗	✗	Electronic Arts	Sportspiel	4. Qu.
Time Crisis 3	✗			Namco	Lightgun-Shooter	4. Qu.
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder		✗		Ubi Soft	Action	Sept.
Tom Clancy's Rainbow Six 3		✗		Ubi Soft	Ego-Shooter	4. Qu.
Tony Hawk's Underground	✗	✗	✗	Activision	Sportspiel	4. Qu.
Top Spin		✗		Microsoft	Sportspiel	4. Qu.
Trinity		✗		Activision	Ego-Shooter	4. Qu.
True Crime: Streets of L.A.	✗	✗	✗	Activision	Action	3. Qu.
True Fantasy Live Online		✗		Microsoft	Rollenspiel	2004
UFC: Sudden Impact	✗			TDK	Beat'em-Up	4. Qu.
Unlimited Saga				Square-Enix	Rollenspiel	3. Qu.
Urban Freestyle Street Soccer	✗	✗	✗	Acclaim	Sportspiel	Nov.
Vectorman	✗			Sega	Action-Adventure	2004
Viewtiful Joe			✗	Capcom	Action	Okt.
Virtua Fighter 4 Evolution	✗			Sega	Beat'em-Up	Juli
Virtual On Marz	✗			Sega	Action	4. Qu.
Voodoo Vince		✗		Microsoft	Jump'n'Run	4. Qu.
Wallace & Gromit	✗	✗	✗	Bam	Action-Adventure	Okt.
Warhammer 40.000: Fire Warrrior	✗			THQ	Ego-Shooter	Sept.
Whiplash	✗	✗		Eidos	Jump'n'Run	4. Qu.
Worms 3D	✗	✗	✗	Sega	Strategie	4. Qu.
Wrath Unleashed	✗	✗		LucasArts	Action	4. Qu.
WWE Raw 2: Ruthless Aggression		✗		THQ	Beat'em-Up	Sept.
WWE Wrestlemania XIX			✗	THQ	Beat'em-Up	Sept.
Xbox Music Mixer		✗		Microsoft	Musikspiel	4. Qu.
X-Files: Resist or Serve	✗	✗		Vivendi	Action-Adventure	3. Qu.
XGRA	✗	✗	✗	Acclaim	Rennspiel	Aug.
XIII	✗	✗	✗	Ubi Soft	Ego-Shooter	Okt.
X-Men Legends	✗	✗	✗	Activision	Rollenspiel	2004

PSX statt PS3: Sony enthüllt Multimedia-Monster

Wünsche werden Wirklichkeit: Elektronikriese Sony macht seine hochtrabenden Ankündigungen endlich wahr und verbindet Musik, Fernsehen sowie Spiele zu einem Entertainment-Zentrum. Das Allround-Talent hört auf den simplen Namen PSX und soll Anfang 2004 in Europa erscheinen. Während der Preis noch ungenannt bleibt, beeindrucken die technischen Daten des Hightech-Wunders umso mehr: So wird der weiße Kasten mit einer 120-GB-Festplatte ausgeliefert, auf der Ihr TV-Programme aufzeichnen könnt. Cineasten brennen ihre Lieblingsfilme gleich per eingebautem DVD-Recorder auf DVD-RW-Scheiben. Eine PS2-Einheit steckt freilich ebenso in der PSX: So spielt Ihr nicht nur "Gran Turismo 4" & Co., sondern ladet Euch zudem neue Titel via Ethernet-Adapter herunter. Um den massenkompatiblen Ansatz zu unterstreichen, wird das Allroundtalent nicht von Sony Computer Entertainment, sondern dem Mutterkonzern vertrieben.





Anschlusswunder mit schicker Optik: Front- und Rückansicht der PSX.

St. Videogames? Das Metallica-Spiel

Nachdem Kiss mit dem kruden "Psycho Circus" Schiffbruch erlitten haben, wagt sich nun die nächste Metal-Kapelle ins Spielebusiness: Passend zum Release ihrer neuen CD "St. Anger" kündigen Metallica und Vivendi ein Car-Combat-Geballer an. Der Titel soll von den unbekannten Segnana Studios entwickelt werden und 2004 erscheinen.

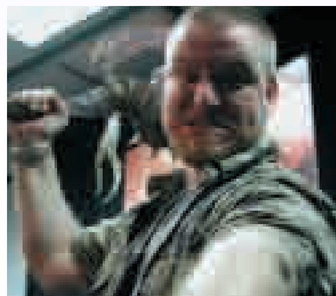


MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Irrungen und Wirrungen bei Acclaim

US-Publisher Acclaim zieht Konsequenzen aus mäßigen Verkäufen: So musste Präsident Greg Fischbach seinen Hut nehmen und wurde durch Rodney Cousens ersetzt. Auch Chef-Entwickler Dave Dienstbier kann sich auf die Suche nach einer Arbeitsstelle machen. Aber es gibt nicht nur Schlechtes zu berichten: Anfang Juni erhielt der Hersteller eine Finanzspritze von 13 Millionen Dollar, indem man Aktien veräußerte.



Sauer über seine Entlassung: Acclaims Ex-Entwickler David Dienstbier.

NACHSPIEL



DIE EIER LEGENDE WOLLMILCHSAU

Schickes Wohnzimmer-Design, unzählige Funktionen und Hardware-Power ohne Ende – auf den ersten Blick stellt Sonys PSX den wahrgewordenen Traum jedes Multimedia-Freaks dar. Schade bloß, dass der Verkaufspreis dieses Zauberkistchens im Dunkeln liegt – da will wohl jemand die zahlende Kundschaft nicht erschrecken. Ungeachtet der Finanztücken bietet der Nippon-Konzern damit aller Voraussicht nach einen Einblick in die Konsolen-Zukunft: Statt einfach nur ihrer primären Aufgabe nachzukommen (sprich: Videospiele darzustellen), beglücken Euch PS3 & Co. mit zahlreichen Bonus-Funktionen. Für Technik-Enthusiasten mag das eine feine Sache sein, aber jeder wird mit diesem Hightech-Konglomerat sicher nicht glücklich. Warum soll ich beispielsweise für zusätzlichen Fernseh-Schnickschnack löhnen, wenn das entsprechende TV-Equipment schon längst in meiner Bude rumsteht? Was, wenn ich eine astreine Spielkonsole ohne jedweden (teuren) Zusatz möchte? Und wie sollen weniger Technik-erfahrene Zielgruppen mit solch komplexen Geräten überhaupt erschlossen werden? Bis die aktuellen Hardware-Hersteller schlüssige Antworten auf diese kniffligen Fragen liefern, stehe ich Konsolen als alleskönnende Multimedia-Zentrale eher skeptisch gegenüber – einer Belehrung steht aber freilich ganz und gar nichts im Wege.

Nintendo-News

Und weiter geht der Preiskampf um die zahlende Kundschaft: Ab 20. Juni erhaltet Ihr zum Verkaufspreis von schlappen 199 Euro einen Gamecube samt Gameboy Player (siehe Bild unten). Ein echtes Schnäppchen, denn einzeln kostet das Zubehör stolze 59 Euro. Weniger freundlich verhält sich der Nippon-Konzern hingegen in Sachen Importhändler: So wurden dutzende englische Spieleläden mit Unterlassungsklagen eingedeckt, weil sie amerikanische bzw. japanische Gamecube-Software verkauften. Bei Zuwiderhandlung droht Nintendo mit Lieferstopp für die betreffenden Shops. Ob diese rigorose Linie bald auch in Deutschland gefahren wird, steht noch nicht fest.



Best of the Best

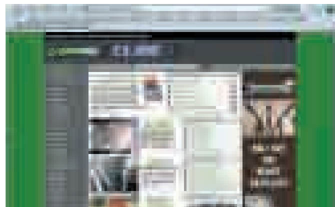
Ehre, wem Ehre gebührt: Auch in diesem Jahr wählten internationale Journalisten ihre Favoriten auf der E3-Messe. Klare Gewinner: "Half-Life 2" und "Halo 2". Die wichtigsten Ergebnisse entnehmt Ihr der Tabelle:

Die E3-Awards

Bestes Spiel der Show:
Half-Life 2
Beste Innovation:
Full Spectrum Warrior
Bestes Konsolenspiel:
Halo 2
Bestes Rollenspiel:
Fable
Bestes Rennspiel:
Gran Turismo 4
Bestes Action-Adventure:
Prince of Persia
Bestes Action-Spiel:
Half-Life 2
Beste Hardware:
Eye Toy
Beste Grafik:
Half-Life 2

Also doch: Der Gamecube geht online!

Während Hersteller Nintendo viele E3-Besucher mit der Nichtbeachtung von Online-Titeln enttäuschte, sorgte nun der Internet-Dienst Gamespy (siehe Bild) für Staunen: In einem Interview verkündete man, an einer Online-Plattform für den Gamecube zu arbeiten. Diese soll nicht nur diverse Chat-Funktionen, sondern zudem Ranglisten enthalten. Euer Ticket ins Internet-Glück ist lediglich Nintendos Breitband-Adapter – zusätzliche Hardware wird nicht benötigt. Erstaunlich auch, dass Gamespy (also nicht Nintendo) interessierte Entwickler mit den notwendigen Programm-Routinen ausstattet und sie technisch unterstützt. Erste spielbare Ergebnisse werden für das erste Quartal 2004 erwartet. Welche Titel Ihr bald online zocken könnt, steht leider noch nicht fest – MAN!AC bleibt für Euch am Ball.

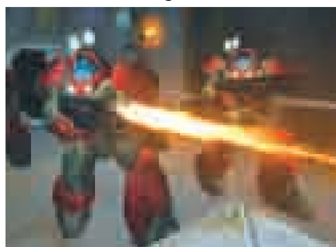


Das Land der unbegrenzten Gesetze

Im US-Staat Washington sorgte unlängst ein Gesetzerlass für Furore: Demnach sollte der Verkauf von Videospielen, die Gewalt gegen Staatsdiener (z.B. Polizisten) enthalten, an Personen unter 17 Jahren strikt untersagt werden. Nun kündigt die ISDA (Interactive Digital Software Association) eine Klage gegen den Paragraphen an. Unterdessen lässt das amerikanische Bundesgericht verlautbaren, dass ein Verbot gewalttätiger Videospiele verfassungswidrig sei. Die obersten Richter kamen zu der Auffassung, psychologische Auswirkungen derartiger Titel wären nicht eindeutig bewiesen. Eher lächerlich mutet schließlich der Versuch eines New Yorker Staatsmannes an, Videospiele sowie TV-Werbung und Fast Food mit einer Sondersteuer zu belegen. Laut Felix Ortiz sind nämlich genau diese Dinge an der Fettleibigkeit vieler Amerikaner schuld – achtet also beim Zocken auf Eure schlanke Linie!

Vivendi-Verkauf nun endlich im Gange?

Eine schier unendliche Geschichte steuert ihrem Happy-End entgegen: Nachdem Microsoft und Electronic Arts sämtliche Kaufabsichten dementieren, scheint nun Take 2 am französischen Spieleriesen Vivendi interessiert zu sein. Laut Insider-Berichten kratzt der "GTA"-Hersteller mit diversen Finanziers gerade eine Milliarde Dollar für die Übernahme zusammen – Vivendi-Boss Jean-René Fourtou sieht den Wert seines Unternehmens allerdings noch höher an.



Vivendi-Hit: "Starcraft: Ghost".

AM RANDE

+++Kino der Toten: Artisan Entertainment hat sich die Verleihrechte an den beiden Horror-Streifen "The House of the Dead" und "Alone in the Dark" gesichert. Die Filme starten noch dieses Jahr in den US-Kinos. **+++ Für die Portokasse:** Microsofts Steve Ballmer hat einen Teil seiner hauseigenen Aktien verkauft. Der Erlös: 960 Millionen Dollar. **+++ Dem Wüstenkrieg sei Dank:** SCI vermeldet für das erste Halbjahr 2003 einen Rekordumsatz von 7,28 Millionen Pfund. Als Grund wurden die guten Abverkäufe von "Conflict: Desert Storm" (1,5 Millionen Exemplare) genannt. **+++ PS3-Zulieferer:** Die japanische Firma Elpida Memory wird den Hauptspeicher der PS3 herstellen. Dabei handelt es sich um eine Weiterentwicklung von superschnellen DRAM-Bausteinen. **+++ Freundliche Hilfe:** Electronic Arts will dem angeschlagenen Sega-Konzern unter die Arme greifen und dessen Spiele in den USA vertreiben. **+++ Unfreundliche Bitte:** Die Filmfirma Spyglass verklagt BAM! auf 260.000 US-Dollar. Es geht dabei um die Einnahmen aus dem "Reign of Fire"-Videospiel. **+++ Kartenspiele bringen Geld:** Konami erwartet für das laufende Geschäftsjahr ein Rekordergebnis. Alleine die Manga-Versoftung "Yu-Gi-Oh!" ging weltweit 5,9 Millionen Mal über den Tisch.



Folge dem weißen Kaninchen

Das große "Enter the Matrix" Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Atari Deutschland verlosen wir zahlreiche Goodies aus dem "Matrix"-Universum. Um an einen der Preise zu kommen, müsst Ihr folgende Frage korrekt beantworten:

Mit welchen beiden Charakteren dürft Ihr in "Enter the Matrix" zum Kampf gegen die Maschinen blasen?

A: Niobe & Ghost
B: Neo & Trinity
C: Wachowski-Brüder

Folgendes gibt's abzustauben:

- je eine PS2-, Xbox- und Gamecube-Konsole
- je 5x "Enter the Matrix" für PS2, Xbox und Gamecube
- drei exklusive Banner zum Spiel
- 10x "Matrix"-DVD
- 5x "Animatrix"-DVD
- 5x "Enter the Matrix" T-Shirt



Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag
Stichwort: Matrix
Wallbergstr. 10
86415 Mering



Einsendeschluss ist der 8. August 2003.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

OVERSEAS

Metal Slug 3



PS2 Habt Ihr einen Slug geschnappt, räumt Ihr noch effektiver auf: Die kleine Mechvariante hält einige gegnerische Treffer aus, vor der Explosion solltet Ihr aber schleunigst den Notausstieg aktivieren.





PS2 Die Obermotzgalerie fiel erneut spektakulär aus: Von Ekelmonstern (oben) bis Riesenrobos ist wieder alles dabei.

Der Automaten-Heimkonsolen-Hybrid Neo Geo von SNK machte sich vorwiegend mit einer Masse an hochkarätigen 2D-Beat'em-Ups wie "King of Fighters" oder "Fatal Fury" einen Namen. Doch auch für Nicht-Prügler gab es eine Handvoll gelungener Modulperlen, von denen eine in Serienproduktion ging – die witzig-wüste Bitmap-Ballerei "Metal Slug". Während in Kürze der bereits sechste Teil auf den Neo Geo einläuft, sah es bislang mit Umsetzungen für andere Systeme mager aus: Zwar gab es für das SNK-eigene Handheld Neo Geo Pocket zwei Folgen, die schafften allerdings ebenso wenig den Sprung in heimische Gefilde wie die 32-Bit-Umsetzungen des Erstlings. Abgesehen davon fand sich nur noch die Umsetzung von "Metal Slug X" auf PSone ein, das bereits Mitte 2002 als PAL-Fassung hätte erscheinen sollen (und stolze 83% in MAN!AC 06/2002 kassierte) – dummerweise wurde der Titel ein Opfer der andauernden Wirren rund um Publisher Virgin, soll aber gerüchteweise nun doch noch bald auf den Markt kommen.

Premiere auf 128 Bit

Die aktuelle Konsolengeneration ging derweilen bislang leer aus, doch auch das ändert sich nun zumindest in Japan: Dort erschien mit "Metal Slug 3" die PS2-Umsetzung des für viele Fans bislang besten Teils der Ballerei. Wie immer will der böse General Morden mit seinen Truppen die Welt unterjochen, was Ihr mit einem von vier Söldnern natürlich zu verhindern versucht. Habt Ihr Euren Lieblingshelden ausgesucht, geht's rein ins 2D-Geschehen, bei dem Ihr in der Regel von links nach rechts durch die scrollenden Bitmap-Levels stapft und hordenweise Feindsoldaten ins Jenseits schickt. Ausgerüstet seid Ihr mit einer Standardwumme (unendliche Munition inklusive) sowie einer begrenzten Anzahl Granaten und einem scharfen Messer für Nahkampfschlitzereien. Zwischendurch befreit Ihr im Vorbeilaufen Kriegsgefangene oder knackt herumstehende Kisten, um zeitweilig bessere Bewaffnung zu ergattern – mit dickem MG, Flammenwerfer oder Zielsuchraketen meuchelt sich's eben leichter, auch anrollende Panzer oder andere Maschinen werden so effektiver geknackt. Die namensgebenden 'Slugs' dürfen natürlich nicht fehlen: Gelegentlich entert Ihr herrenlos herumstehende Vehikel wie Kampfroboter und Hubschrauber oder besteigt ein Kamel, um für eine Weile wuchtiger zu ballern und einen Schutzschild zu genießen.

Oldie but Goldie

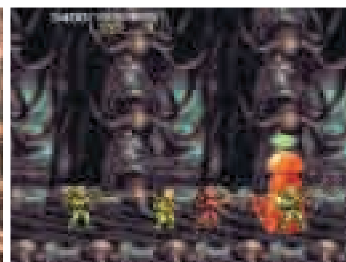
Geändert hat sich zu den Vorgängern nicht viel, eine Handvoll kleiner Neuerungen bietet "Metal Slug 3" dennoch: So finden sich in einigen Levels Abzweigungen, an denen Ihr verschiedene Routen verfolgen könnt – unter anderem entdeckt Ihr so


PS2 Herber Humor: Mit rotem Lebenssaft wird nicht gespart.



PS2 Traditionell können auch bei "Metal Slug 3" zwei wackere Söldner gleichzeitig ran: Gegen so viel Feuerkraft sieht selbst der dickste Gegner alt aus.





PS2 An Extra-Modi haben die Entwickler gezeigt: Nur die Fressorgie (links) und die Flucht aus dem Alien-UFO (rechts) gibt's als Dreingabe.

Unterwasserabschnitte oder schlagt Euch durch ungezieferverseuchte Moderhöhlen. Vor dem großen Finale verschlägt es Euch gar in eine vertikale Weltraumballerei nach bester "Galaga"-Manier.

Wer das halbe Dutzend Levels des Originals erledigt hat (dank unendlicher Continues auch für Normalsterbliche möglich), bewundert in einer Galerie alle gefundenen Schätze oder schlägt die Namen der befreiten Soldaten nach. Zwei Bonus-Modi sorgen zudem für einen Hauch Abwechslung: Als dicker Held verschlingt Ihr unter Feindbeschuss leckeres Essen, um möglichst viel Gewicht auf die Waage zu bringen, alternativ schlüpft Ihr in die Rolle eines Morden-Soldaten und lotst Eure Kumpels aus einer Alienbasis heraus.

Spielerisch behält das PS2-"Metal Slug 3" die Klasse des feinen Neo-Geo-Originals bei, technisch gibt's minimale Abstriche zu verzeichnen: Wer genauer hinsieht, stellt speziell bei den Charaktersprites eine geringfügig niedrigere Auflösung fest. Das fällt allerdings nur in ruhigen Momenten etwas auf, und die sind bei "Metal Slug" traditionell spärlich gesät. Wer glorreiche 2D-Ballereien erleben will und nicht das Geld für die reichlich teure Neo-Geo-Fassung übrig hat, wird mit dieser Umsetzung auf jeden Fall prima bedient. *us*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Playmore, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Metal Slug 3

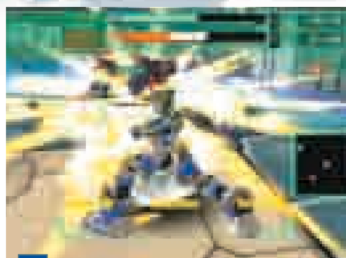
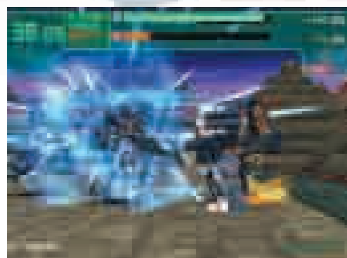
Playstation 2



82% Spielspaß

Originalgetreue Umsetzung des Neo-Geo-Klassikers: Brachiale Cartoon-Ballerei mit Pfiff.

Virtual On Marz

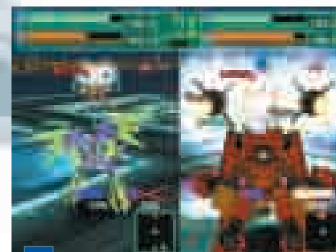
PS2 Ihr verschrottet die Mars-Mechs allein (links) oder im Duett (rechts): Allerdings ausschließlich mit einem CPU-Freund, Team-Matches für zwei Spieler klappen nicht.

Die Mechschlacht "Virtual On" (1995) samt den Umsetzungen für Sega-Konsolen wurde durch ihren kultigen Controller berühmt: Mit dem 'Twinstick' steuert Ihr Euren Kampfroboter wie einen Panzer – drückt Ihr z.B. den rechten Knüppel nach vorn und zieht den linken nach hinten, steuert Ihr hart nach links. Für die Playstation 2 gibt's dieses Zubehör nicht, aber dank zwei Analogsticks lässt sich die Steuerung prima auf den Dualshock umsetzen.

"Virtual On Marz" spielt nicht im März, sondern auf dem Mars: Ihr wählt einen von zehn stämmigen Stahlkolossen und duelliert Euch in futuristischen Arenen mit anderen Mechs. Je nach Modell verfügt Ihr über verschiedene Nah- und Fernwaffen wie Laserschwert, Energiekanone und Raketen, die individuelle Vor- und Nachteile haben: Mit der Granate werdet Ihr den flinken Sprint-Mech kaum treffen, sie eignet sich aber hervorragend für Feinde, die sich hinter einer Mauer verstecken. Wer seine Stärken effektiv nützen kann, gewinnt das Match: Die optimale Mischung aus Taktik und Action!

Ein Schritt zurück

Gekämpft wird entweder solo im Mission-Modus oder zusammen mit einem AI-Kollegen in der Challenge. Ganz wichtig beim Dreamcast-Vorgänger war der umfangreiche 'VS'-Modus mit Linkkabel-Unterstützung, doch im PS2-Nachfolger gibt es weder LAN- noch Internet-Matches: Nur via vertikal geteiltem Bildschirm dürft Ihr einen Freund herausfordern und das geht leider auf Kosten der Übersicht. Obendrein spielt sich "Virtual On Marz" träger als seine Vorgänger und die Grafik ist detailärmer: Mech-Neulinge sollten mal reinschnuppern, die anspruchsvollen Fans der Serie kämpfen weiterhin auf dem Dreamcast. *oe*



PS2 Im Zweispieler-Modus rufen beide Kontrahenten einen AI-Helfer.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Hitmaker, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, DTS

Virtual On Marz
Playstation 2 — 73% Spielspaß

Schade: Dem Nachfolger des Dreamcast-Geheimtipps fehlen anständige Mehrspieler-Modi.

COMING NOW...

in USA

JULI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Aliens vs. Predator: Extinction	Electronic Arts	Strategie	sicher
Disgaea: Hour of Darkness	Atlus	Strategie	unwahrscheinlich
Downhill Domination	Sony	Rennspiel	sicher
Romance of the Three Kingdoms 8	Koei	Strategie	unwahrscheinlich
Silent Line: Armored Core 3	Agetec	Action	realistisch
Groove Rider	Encore	Rennspiel	unwahrscheinlich
Rent A Hero No. 1	Sega	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Star Wars: Knights of the Old R.	LucasArts	Rollenspiel	sicher
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	Sport	sicher
The Italian Job	Eidos	Action-Adventure	sicher

AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Chaos Legion	Capcom	Action	sicher
Full Throttle: Hell on Wheels	LucasArts	Action-Adventure	sicher
RPG Maker 2	Agetec	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Soul Calibur 2	Namco	Beat'em-Up	sicher
The Lost	Crave	Adventure	realistisch
Group S Challenge	Capcom	Rennspiel	sicher
Otogi	Sega	Action	sicher
The Last Ninja	Simon & Schuster	Action-Adventure	realistisch
F-Zero GC	Nintendo	Rennspiel	sicher
Micro Mayhem	Jaleco	Rennspiel	unwahrscheinlich

in JAPAN

JULI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Bomberman Land 2	Hudson	Action	realistisch
EVE Burst Error Plus	GameBridge	Adventure	unwahrscheinlich
Pop'n Music 8	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Shutokou Battle 01	Genki	Rennspiel	realistisch
Dino Crisis 3	Capcom	Action-Adventure	sicher
Kirby no Air Ride	HAL	Rennspiel	sicher

AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Aikagi	NEC	Adventure	unwahrscheinlich
Project Minerva Professional	D3	Action	unwahrscheinlich
Summon Night 3	Banpresto	Rollenspiel	unwahrscheinlich
World Soccer Winning Eleven 7	Konami	Sportspiel	sicher
Dragon Drive	Bandai	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich
Lupin 3	Asmik	Adventure	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

DIE HIGHLIGHTS im Monat Juli

MOST WANTED
TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten?
Wachablösung bei den Ego-Shootern: "Metroid Prime 2" verbessert sich auf den zweiten Platz, "Doom 3" schafft den Neueinstieg und "Halo 2" fliegt raus. Überraschend die hohe Platzierung von "Sudeki": Nächsten Monat folgt prompt das Preview.

Cybermedia Verlag, MAN!AC, Stichwort: Most Wanted, Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Via Mail: mostwanted@maniac.de

	Spielename / Hersteller	System
1.	**Resident Evil 4** / Capcom	NGC
2.	**Metroid Prime 2** / Nintendo	NGC
3.	**Sudeki** / Microsoft	Xbox
4.	**Fable** / Microsoft	Xbox
5.	**Metal Gear Solid 3** / Konami	PS2
6.	**Mario Kart: Double Dash** / Nintendo	NGC
7.	**Doom 3** / Activision	Xbox
8.	**Tomb Raider: The Angel of Darkness** / Eidos	PS2
9.	**MGS: The Twin Snakes** / Konami	NGC
10.	**P.N. 03** / Capcom	NGC



UPDATES

Lost Kingdoms 2
(NGC, Test in MAN!AC 06/03)

Praktisch perfekt: Ein 60Hz-Modus wurde ebenso integriert wie optionale deutsche Untertitel – unbeschwertem Rollenspiel-Spaß steht nichts im Weg. **78%**

Wakeboarding Unleashed
(PS2/Xbox, Test in MAN!AC 07/03)

Wie erwartet, sparte sich Activision beim Trendsportspaß eine Eindeutschung. Leider gibt's auch auf beiden Systemen keine 60Hz-Option, dafür fiel die PAL-Anpassung einwandfrei aus. **85%**

SYSTEM-CHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Enter the Matrix	Atari
2.	Silent Hill 3	Konami
3.	Final Fantasy 10 (Platinum)	Square/Sony
4.	Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	Take 2
5.	Midnight Club 2	Take 2

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Enter the Matrix	Atari
2.	Yager	THQ
3.	Burnout 2: Point of Impact	Acclaim
4.	MotoGP 2	THQ
5.	Red Faction 2	THQ

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
2.	Enter the Matrix	Atari
3.	Skies of Arcadia Legends	Sega
4.	Starfox Adventures	Nintendo
5.	Metroid Prime	Nintendo

Gameboy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	Konami
2.	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
3.	Wario Ware Inc.	Nintendo
4.	Donkey Kong Country	Nintendo
5.	GT Advance 3	THQ

JAPAN & USA TOP 10

Japan

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Hamtaro: Rainbow Rescue	Nintendo	GBA
2.	Pokémon Rubin/Saphir	Nintendo	GBA
3.	indiziertes Spiel	Electronic Arts	PS2
4.	Hissatsu Pachinko St. V7	Sunsoft	PS2
5.	Wario Ware Inc.	Nintendo	GBA
6.	Phantom of Inferno	Princess Soft	PS2
7.	Fire Emblem: Rekka no...	Nintendo	GBA
8.	Dragon Quest M.. Car. H.	Square-Enix	GBA
9.	Necho Pro Baseball 2003	Namco	PS2
10.	Mega Man Zero 2	Capcom	PS2

USA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Enter the Matrix	Atari	PS2, Xbox, NGC
2.	Pokémon Rubin/Saphir	Nintendo	GBA
3.	Brute Force	Microsoft	Xbox
4.	Findet Nemo	THQ	GBA
5.	NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
6.	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	NGC
7.	Midnight Club 2	Take 2	PS2
8.	Castlevania: Aria of S.	Konami	GBA
9.	Yu-Gi-Oh: The Eternal D..	Konami	GBA
10.	The Hulk	Vivendi	PS2, Xbox, NGC

TECHNIKREFERENZEN

System	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	**Gran Turismo 3** **Hersteller:** Sony Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell** **Hersteller:** Ubi Soft Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	**Steel Battalion** **Hersteller:** Capcom Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.
Gamecube	**Starfox Adventures** **Hersteller:** Rare/Nintendo Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

So werten die Experten



Thorsten Küchler



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Ikaruga	Gamecube
indiziertes Spiel	PS2
Wario Ware Inc.	GBA

sieht zurzeit: Phone Booth (DVD)

hört zurzeit: 50 Cent – In da Club

Highlight des Monats: Da soll sich mal noch einer über deutsche Verkäufer beschweren. Gegen den seriösen Kerl, der mir auf Gran Canaria die 3DO-Gurke "Portal Runner" als neuesten PS2-Knaller andrehen wollte, sind Media Markt & Co. die reinsten Service-Paradiese.

Oliver Schultes



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Burnout 2	Playstation 2
Sphinx	Playstation 2
Wario World	NGC

sieht zurzeit: Bowling for Columbine (DVD)

hört zurzeit: Metallica – St. Anger

Highlight des Monats: Die überraschende Ankündigung von "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" hat mich aus der Sommer-Lethargie (36° im Schatten!) gerissen. Endlich darf ich meine Schleichkünste auch online im Team beweisen und mein erhitztes Gemüt abkühlen.

Ulrich Steppberger



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Midtown Madness	Xbox
Summer Heat Beach Volleyball	Playstation 2
Wario Ware Inc.	GBA

sieht zurzeit: 24 Season 1 (DVD)

hört zurzeit: Girls Aloud – Sound of the Underground

Highlight des Monats: Auch wenn die Sommermonate eher spärlich mit Spielspaßgaranten besetzt sind, sorgt "Midtown Madness 3" für launige Stunden – fies nur, dass die Gewöhnung an dessen liberale Kollisionsabfrage den Test anderer Rennspiele schwerer macht...

Thomas Stuchlik



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Formel Eins 2003	Playstation 2
Starsky & Hutch	Xbox
Zelda: The Wind Waker	Gamecube

sieht zurzeit: Metallica – Cunning Stunts (DVD)

hört zurzeit: Metallica – St. Anger

Highlight des Monats: Schon nach drei MAN!AC-Arbeitstagen genehmigte ich mir Urlaub, um ein bekanntes Rockfestival in Nürnberg zu besuchen. Seither schrecken mich selbst Müllberge und das Chaos des Redaktionsalltags nicht mehr. "Rock im Park" härtet einfach ab!

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	November
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Sound 89 %
Grafik 74 %
87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur

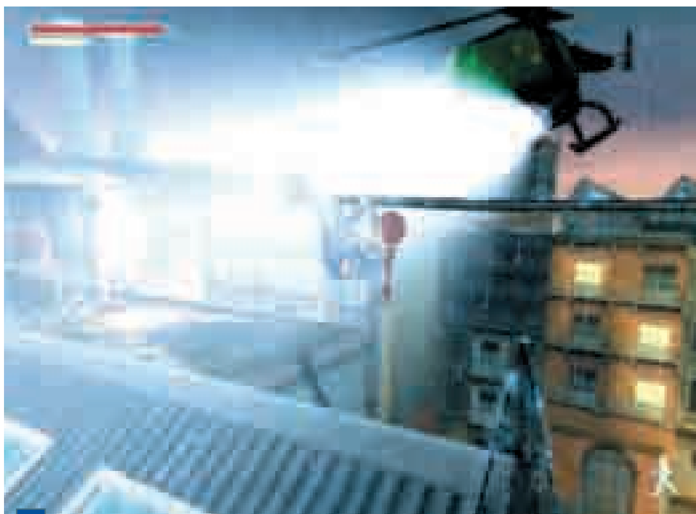


SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!





Tomb Raider: Angel of Darkness

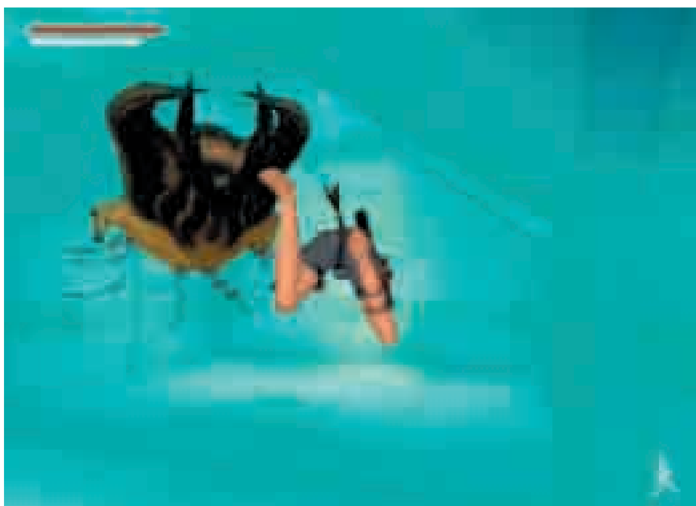

PS2 Lara über den Dächern von Paris: Permanenter Beschuss durch den Polizei-Helikopter verleiht diesem Abschnitt besondere Hektik.


PS2 Training bringt Muskeln und sichert das Überleben: Diesen Sprung schafft Lara nur, wenn Sie vorher fleißig Kisten geschoben hat.

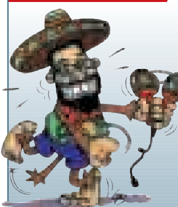
Keiner hat es wirklich noch geglaubt, aber das sechste "Tomb Raider" steht nun tatsächlich in den Läden. Lara Crofts erster PS2-Auftritt hat Core Design viel Zeit gekostet – hoffen wir, dass es sich gelohnt hat. Neuerungen wie eine überarbeitete Steuerung, mehr Interaktion mit anderen Charakteren und knapp 60 Stunden Spielzeit sollen Lara-Fans ein weiteres Mal an die Konsole locken. Die auf drei PS2-Episoden ausgelegte Geschichte ist jedenfalls einiges düsterer als in den PSone-Vorgängern.

Auf der Flucht

Wir erinnern uns: Im vierten Teil wurde Lara beinahe lebendig begraben. Damals hatte Ihr (besessener) Freund und Kollege Werner von Croy dafür gesorgt, dass sie in einem ägyptischen Tempel eingeschlossen wurde. Wie genau unsere hübsche Archäologin der Grabstätte entkommen ist, wird in "Angel of Darkness" nicht geklärt. Gerüchte besagen aber, dass Sie von einer afrikanischen Schamanin gerettet und gesund gepflegt wurde. Danach kehrte sie in ihr englisches Anwesen zurück. Einige Zeit später erhält sie einen Anruf von ihrem alten Kollegen. Und hier setzt auch der aktuelle "Tomb Raider"-Teil ein: Als Lara in von Croys Wohnung eintrifft, findet ein heftiges Streitgespräch statt. Dann sind nur noch Schüsse zu hören, von Croy ist tot und Lara wird von der Sécurité gejagt. Zumindest habt Ihr ab jetzt eine Aufgabe, denn kurz vor seinem Ableben konnte der alte Herr noch einiges ausplaudern. Von Croy sollte im Auftrag des mysteriösen Eckhardt eines der Obscura Bilder finden. So wird Lara in den Sog einer Jahrhunderte alten Verschwörung gezogen, bei der sich die Geheimsekte Lux Veritatis und Überbleibsel der dämonischen Nephilim gnadenlos bekriegen. Im Wirrwarr der Ereignisse lernt Lara Croft ihren neuen Partner kennen: Kurtis Trent. Selbigen dürft Ihr später sogar selbst durch die weitläufigen Levels steuern, um Lara aus einer Zelle zu befreien...


PS2 Groß, aber langsam: Dieser Mutantenfisch wird Euch nur gefährlich, wenn Ihr länger an einer Stelle im Wasser verharrt.

Ulrich Steppberger



Ich gestehe: Mir gefällt "Tomb Raider" immer noch, zumal die beiden letzten Teile einen klaren Aufwärtstrend zeigten. Der findet sich auch bei "Angel of Darkness" wieder: Frische Elemente wie die Adventure-Einlagen samt Unterhaltungen mit anderen Personen sowie Kurtis als zweiter spielbarer Charakter motzen das altbewährte Hüpf- und Rätselgeschehen ebenso dezent wie ordentlich auf. Optisch wurde Laras neues Abenteuer gelungen in Szene gesetzt, wenn auch der große technische Sprung ausblieb. Gestört hat mich nur die geänderte Steuerung: Nach etwas Eingewöhnungszeit kommt man zwar damit zurecht, doch gerade kleine Positionsänderungen fallen unnötig hakelig aus. Letztlich bleibt alles beim alten: Wer Lara mag, langt zu – der Rest spielt vorher Probe.

Lara auf dem Dancefloor

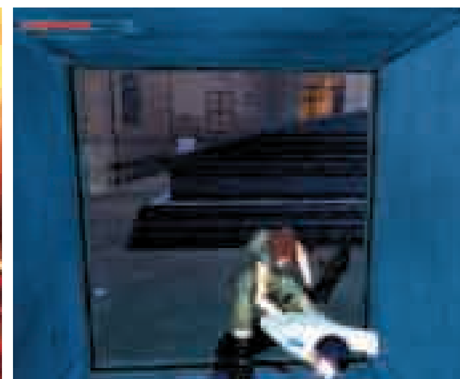
"Tomb Raider"-Single die Zweite: Diesmal gibt's Pop auf die Ohren

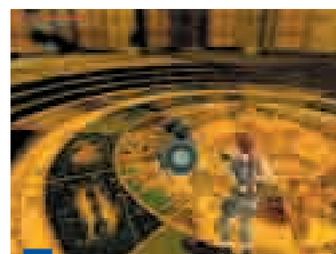
Zum Verkaufsstart von "Angel of Darkness" rührt Eidos kräftig die Werbetrommel, sogar ein neuer Song kommt Mitte Juli in die Plattenläden. Diesmal sorgen nicht die Ärzte ("Männer sind Schweine") für den passenden "Tomb Raider"-Hit, sondern Alex Christensen. Der Produzent wurde 1991 durch die Techno-Coverversion von Klaus Doldingers "Das Boot"-Melodie berühmt. Seither hat er mit Pop-Größen wie N Sync oder Tom Jones gearbeitet. Zudem saß er bei der zweiten Popstars-Staffel auf dem Jury-Stuhl. Kaum verwunderlich, dass Profi-Sängerin Yasmin K. das Lied trällern darf. Ob sie allerdings den Erfolg der Ärzte-Scheibe toppen können, bleibt abzuwarten.





PS2 "Tomb Raider"-Atmosphäre wie man sie kennt: Lange und schwungvolle Kamerafahrten stimmen Euch auf den gerade betretenen Dungeon ein – die passende orchestrale Musik darf auch nicht fehlen.





PS2 Mit oder ohne: Lara erledigt ihre Feinde per K.o.-Griff (oben) oder mit purer Waffengewalt (unten).

Pariser Dächer

Doch zurück zum Anfang des Abenteuers: Nach der Flucht aus von Croys Wohnung macht Ihr Euch mit den Kontrollen vertraut. Das erste Level fungiert gleichzeitig als Tutorial und bringt Euch so die Grundlagen der Steuerung näher. Lara erklimmt jetzt Objekte in Hüfthöhe oder Leitern automatisch – Ihr müsst einfach nur den Analogstick in die korrekte Richtung drücken. Ihre Sprungkünste haben sich ebenfalls etwas verändert: So verfügt Ihr immer noch über eine 'Gehen'-Taste, damit die sexy Archäologin an Abgründen sicher vorbeispaziert. Weitere Sprünge müsst Ihr diesmal selbst abschätzen, denn der kleine Rückwärtssatz ist aus Ms. Crofts Repertoire verschwunden.

Für zusätzliche Adrenalin-Kicks sorgt der neue Ausdauerbalken: Sobald sich Lara an einen Vorsprung oder Regenrinne hängt respektive klettert, sinkt die Leiste kontinuierlich – Ihr solltet also wissen, wo Ihr hin wollt. Am besten seht Ihr Euch vorher um, damit Start- und Zielpunkt schon zu Beginn der Kletterpartie feststehen.

Ein ebenso dynamisches System gilt für Kraftanstrengungen jeglicher Art. So kann Lara z.B. bestimmte Kisten erst verschieben oder schwere Türen aufstemmen, wenn sie ausreichend oft ihre Muckies an anderer Stelle trainiert hat. Kurtis verfügt übrigens über dieselben Manöver, jedoch ist er von vornherein stärker als die zarte Archäologin.

In Sachen Waffen weist Ms. Croft ein deutlich größeres Repertoire auf: Im Verlauf des Spiels erhaltet Ihr schwere MGs, Schrotflinten und Pistolen in verschiedensten Varianten. Eine großartige Strategie benötigt Ihr bei keinem Gegner: Lara bzw. Kurtis verfügen wie gehabt über eine Autozielfunktion. Nun müsst Ihr nur noch den Abzug betätigen, bis die Gegner hinüber sind. Sollte Euch mal die Munition ausgehen, dürft Ihr Euch mit Händen und Füßen wehren. Zusätzlich könnt Ihr Euch alternativ an den Gegner heranschleichen und von hinten überwältigen. Dies gilt aber nur für menschliche Feinde: Untote und Monster lassen sich nicht so leicht hinters Licht führen.

Freund oder Feind?

Zwischen den zeitintensiven Rätsel- und Sprungeinlagen trefft Ihr aber nicht nur auf feindlich gesinnte Personen. Immer wieder dürft Ihr Charaktere ansprechen, um ihnen Infor-

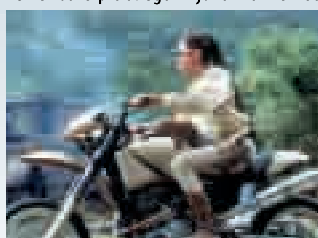


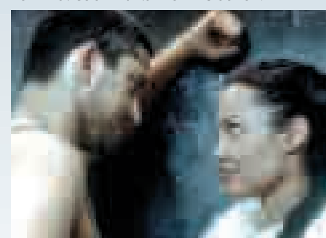
PS2 Is' ja irre: Mit Kurtis müsst Ihr eine zerstörte Klapsmühle erkunden. Manche der Ex-Insassen haben den Ausgang immer noch nicht gefunden.

Im Kino: Die Wiege des Lebens

Kurz nach dem Spiel kommt der zweite "Tomb Raider"-Film in hiesige Kinos

Nachdem das Kino-Debüt trotz einiger Unzulänglichkeiten erfolgreich war, dürfte auch der Nachfolger seine Zuschauer finden: Am 4. Juli macht sich Angelina Jolie in der Rolle von Lara Croft auf, Pandoras Box zu finden. Diesmal soll es deutlich heftiger zur Sache gehen, zumal Oskarpreisträgerin Jolie mehr an der Charaktergestaltung Laras beteiligt war. Die Videospiel-Ikone erschien dem Filmstar im ersten Teil einfach zu langweilig, deshalb gibt's im Nachfolger vermeintlich tiefsinnigere Dialoge. Auch in Sachen Romantik tut sich jetzt mehr: Vom Möchtegern-Liebhaber aus Teil 1 ist aber nichts mehr zu sehen.







PS2 Viele Dialoge: In Zwischensequenzen erfahrt Ihr Neues zur Story (links). Sprecht Ihr Leute selbst an, könnt Ihr entscheiden, was Lara sagt (rechts).

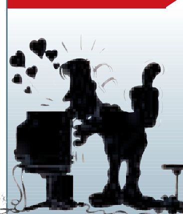
mationen zu entlocken. Dabei habt Ihr die Wahl, was Lara als nächstes sagen soll. Vorsicht: An einigen Stellen kann Euch ein falsches Wort schon mal das Leben kosten! Nach dem ersten Abschnitt in Paris müsst Ihr Euch hauptsächlich auf die Auskünfte der Bewohner im Pariser Ghetto verlassen. Je nachdem, mit wem Ihr zuerst redet, ergeben sich verschiedene Lösungswege.

Tausend Tode

Mehr als eine kleine Erholung vom Spring- und Kletteralltag stellen die Unterhaltungen aber nicht dar. Schon nach dem ersten Level geht es direkt in den Louvre, wo Ihr Laserbarrieren überwinden und eine Ausgrabungsstätte finden müsst. Die kniffligen Abenteuer unter dem Pariser Museum kosten Euch viele Stunden: Nur durch eifriges Rätsellösen und Schalterbetätigen öffnen sich immer neue Abschnitte, in denen Lara zahlreiche Abgründe überwinden muss. Vom Lavafluss über gigantische Baumstämme bis hin zu unterirdischen Seen bekommt Ihr fast das gesamte Repertoire an gängigen Kulissen zu Gesicht. Zusätzlich verändern sich einige Räume dynamisch – teils mit, teils ohne Euer Zutun: Vorsprünge brechen weg, Fallen werden ausgelöst oder der Wasserstand ändert sich plötzlich zu Euren Ungunsten.
Erwartungsgemäß kostet Euch jeder falsche Schritt das Leben. Zum Glück dürft Ihr jederzeit Speichern und so nach einem Sturz gleich weitermachen (Ladezeiten zwischen sechs und zehn Sekunden). Solltet Ihr einen tiefen Fall doch gerade so überlebt haben, könnt Ihr Euch selbst verarzten. Denn in den Levels findet Ihr ausreichend Medikits, Schokoriegel und Kopfschmerztabletten. Wer jedes Areal bis auf den letzten Winkel untersucht, erhält manchmal als Belohnung sogar Waffen etwas früher oder freut sich über reichhaltigen Munitionsnachschub. Den habt Ihr später dringend nötig: Die Monster werden immer ausdauernder und auch der eine oder andere Endgegner wartet in seiner Gruft (meist gruselige Dämonen, die mit flatternden Gewändern durch die Lüfte fliegen). Für all die Mühen erhaltet Ihr zwischendurch minutenlange Filmchen, die Euch immer mehr von der spannenden Story preisgeben. *sb*


PS2 Freiklettern für Profis: Lara hat an Steilwänden und Überhängen einige beeindruckende Manöver drauf – Vorsicht, dass Euch die Kraft nicht ausgeht!

Simon Biedermann



Gewohnte Schatz-Hatz in neuem Gewand: Wer sich von Teil 6 Innovation pur erwartet, wird enttäuscht. Vielmehr erweiterte Core Design das altbekannte Rezept aus Sprungeinlagen und Rätseln um einige nette Features. Das Hauptproblem ist dabei die runderneuerte Steuerung. Dadurch, dass Ihr Euch nicht mehr an den (unsichtbaren) Quadraten auf dem Boden orientieren könnt, folgt oftmals ein ungewollter Sprung ins Leere. Die Ausdauerleiste macht Euch zusätzlich zu schaffen, da Ihr oft nur mit perfektem Timing von einem zum nächsten Abgrund hangelt. Schon die ersten Abschnitte sind ziemlich anspruchsvoll geraten und glänzen mit ausgefeiltem Leveldesign – der Adrenalin-Kick ist also vorprogrammiert! Auch grafisch überzeugt die Next-Generation-Lara: Spiegeleffekte, reichhaltige Lichtspiele und stimmungsvolle Texturen lassen auch auf der PS2 gewohnte "Tomb Raider"-Atmosphäre aufkommen. Die überzeugende Story hält Euch zusätzlich bei der Stange. Bis auf die erwähnten Steuerungs-Schwächen werden Adventure- und Rätsel-Fans mit hochwertiger Kost bedient – Lara-Hasser lassen wie immer die Finger davon.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ✔ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Core Design, England
Hersteller: Eidos
Website: www.tombraider.de

Pro
+ atmosphärische Levels
+ stimmiger Adventure/Jump'n'Run-Mix
+ großer Umfang
+ neuer spielbarer Charakter
+ motivierende Hintergrundstory

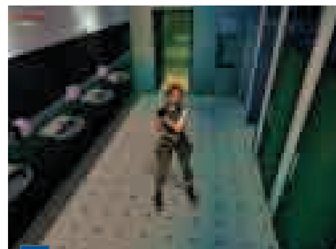
Contra
– teils träge Steuerung

Alternativen:
PS2: Primal (80%, MAN!AC 05/03)
Xbox: Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 05/02)
NGC: Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 03/03)

Tomb Raider: Angel of Darkness

Playstation 2
Grafik 83 %
Sound 80 %
86 % Spielspaß

Geschafft! Laras erster PS2-Auftritt überzeugt auf ganzer Linie – trotz teils zäher Steuerung.



PS2 Brecheisen (oben) und Gasmaske (unten) leisten oft gute Dienste.


PS2 Der Trick mit dem Kick: Bei Bedarf lasst Ihr die Waffen im Halfter und erledigt hartnäckige Irre mit Faustschlägen oder Fußtritten.

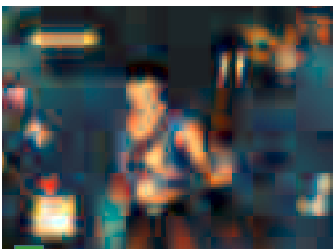
 Xbox  Playstation 2

Evil Dead A Fistful of Boomstick



PS2 Einfallsreich: Neben der martialischen Kettensäge schlagt Ihr auch mal mit Schaufel oder Axt zu, um Euch der aufdringlichen Monsterschar zu erwehren.

08/15-Lizenzverwurstung: Nach der letzten vermasselten Versoftung der "Evil Dead"-Filme (siehe MAN!AC 09/01) wagt THQ noch einen Versuch. Wieder schlüpft Ihr in die Rolle des Protagonisten Ash, der mitansehen muss, wie per Fernsehshow und Tonband die Tore zur Hölle geöffnet werden. Klar, dass unser Metzel-Veteran nicht tatenlos zusieht, gleich seinen 'Boomstick' schnappt und sich der Dämonenbrut widmet. Mit Schrotflinte, Kettensäge, Axt oder Dynamit räumt Ihr in der Stadt zünftig auf. Zu den schlagkräftigen Argumenten samt Autofocus gesellt sich ein Zauberspruchsystem, mit dem Ihr Zombies Blitz und Donner um die Ohren haut. Daneben löst Ihr Simpel-Rätsel und absolviert langatmige Suchereien. Per Zeittor besucht Ihr schließlich noch diverse Zeitalter. Nett: Bruce Campbell lieh dem Helden wieder sein verbales Organ. Trotzdem tendiert die Atmosphäre dank steriler Umgebung gegen Null. Die anfangs spaßigen Massen-Keilereien nerven zudem schon nach kurzer Zeit – die miese Kameraführung tut ihr übriges. *ts*



XB Nur der übelgelaunte Ash überzeugt dank Optik und Originalstimme.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	PS2	XB
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–

Entwickler: Vis Entertainment
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: 18
Preis: ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	**Blade 2** (65%, MAN!AC 11/02)
Xbox	**Blade 2** (65%, MAN!AC 11/02)
NGC	**Hunter: The Reckoning** (74%, MAN!AC 08/03)

Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 62 %
49% Spielspaß

Xbox
Grafik 60 %
Sound 62 %
49% Spielspaß

Hack'n'Slay as usual: dank Filmlizenz zumindest mäßige Action-Metzelei ohne Tiefgang.



Wario World





NGC In den rotierenden Schwebewelten packt Euch die Panik: Aber nur wenn Ihr tief durchschnauft und gelassen loshüpft, erreicht Ihr Warios Schatzkiste.



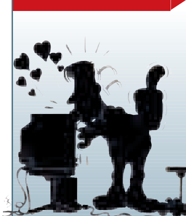
NGC Sieben auf einen Streich: Bei den regelmäßigen Massenkeilereien purzeln die Dinos kreuz und quer durch die Arena – für Combos gibt's nach dem Level Münzen!

Wer keinen Gameboy besitzt, hat mit dem Nintendo-Helden Wario noch nicht Freundschaft geschlossen. Wario ist der grimmige Doppelgänger von Mario und erlaubt sich alles, was das freundliche Nintendo-Maskottchen niemals tun würde: Wario futtert jede Menge stinkigen Knoblauch, kratzt sich ungeniert am Hintern und lacht besiegte Gegner schamlos aus – 'Ha Ha Ha, have a rotten day!'. Seine Residenz ist das Wario-Schloss, in dem der dicke Geizkragen bergeweise Gold und Edelsteine hortet. Dieser Schatz nimmt in "Wario World" Reißaus: Das dunkle Juwel verwandelt nämlich alle Münzen und Klunker in Monster, die durch vier Welten mit je zwei Levels und drei Obermotzarenen toben.

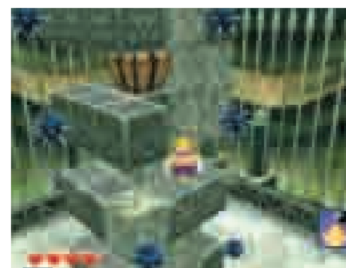
Handfeste Prügeleien

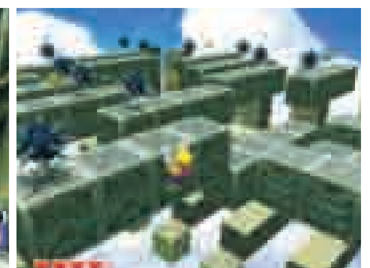
Das lässt sich Wario natürlich nicht gefallen: Mit geballten Fäusten stürmt er hinterher, um seinen Schatz zurück zu holen. Im Vergleich zu Mario beherrscht Wario mehr Attacken, mit denen er gleich zehn Gegner auf einmal vermöbelt und knifflige bis höllisch schwere Rätsel knackt. Neben hüpfen, hangeln und stampfen kann Wario z.B. eine Schildkröte bewusstlos schlagen, um sie dann an den Füßen zu packen. Kurbelt Ihr nun am Analogstick, wirbelt der grimmige Held das Monster im

Oliver Ehrle



Ein Jump'n'Run für Perfektionisten: In dem Rätsel- und Prügelmarathon könnt Ihr Euch eine ganze Stunde mit nur einem einzigen Sprung beschäftigen, bis Ihr ihn endlich geschafft habt – die wirklich schweren Stellen dürft Ihr zum Glück ohne Energieverlust oder lange Märsche wiederholen. Genau das hat mich an "Wario World" auch so begeistert: Beherrschbare Massenschlachten, bockschwere Hüpfabschnitte und verwirrende Bauklotzrätsel lassen Euch zwischen Euphorie, Wut und Selbstzweifel hin und her taumeln. Dabei bleibt das Geschehen immer fair, auch wenn Ihr manches Rätsel für einen Bug halten werdet – glaubt mir, es geht. Allerdings ist das Abenteuer viel zu kurz: Die ersten beiden Welten löst Ihr ohne Probleme, erst später zieht der Schwierigkeitsgrad rapide an. Optimal wären mindestens vier Welten dazwischen gewesen, denn der Sprung kommt für Anfänger etwas hart – Profis räumen trotzdem alle Geheimnisse an nur einem Wochenende ab. Grafisch haut Euch "Wario World" nicht vom Hocker: Das Abenteuer lebt vielmehr von kleinen lustigen Momenten, die Nintendo mit viel schwarzem Humor inszeniert hat.





NGC Kristall-Levels im Untergrund: Entweder erklimmt Ihr Bauklotztürme (links) oder Ihr hangelt an beweglichen Plattformen in den Wolken (rechts).





NGC Huckepack: Ihr schleppt Feinde (oben) oder nutzt sie als Reittier.



NGC Der absolute Wahnsinn: Wer in diesem Level abstürzt, darf nochmal ganz von unten anfangen – da bekommt nicht nur Wario einen Schreikrampf!



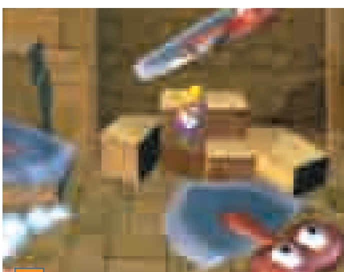
NGC Endlich wieder sichtbar: Wenn Wario nach oben aus dem Bild läuft, müsst Ihr in den spiegelnden Boden blicken, um Gegner und Fallen zu entdecken.

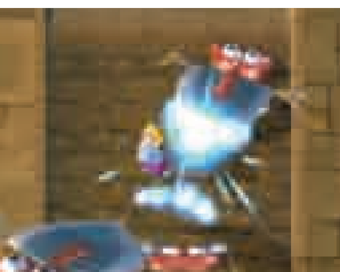
Kreis und zieht anderen Angreifern den eigenen Kollegen über die Rübe. So lassen sich auch bewegliche Tonnen antreiben, die Aufzüge und Schiebetüren bewegen. Ihr könnt die Kröte aber auch auf einen entfernten Schalter schleudern oder kopfüber in den Boden rammen, um durch eine Falltür in die untere Etage zu brechen. Aber bei weitem nicht alle Feinde lassen sich so einfach packen: Mit Keulen bewaffnete Saurier blocken Eure Hiebe, ergo schlagt Ihr ihnen die Waffe mit dem Rempelsprint aus der Klaue. Das klappt ab Level 6 nicht mehr? Dann müsst Ihr Euch eine eigene Schlagwaffe, sprich einen kleineren Gegner aus einem anderen Abschnitt besorgen.

Die Sprintattacke lässt sich auch mit dem Sprung kombinieren, das ist aufgrund des Timings das schwierigste Manöver in "Wario World": Der Antiheld schlägt in einem weiten Sprung mehrere Salti, um entfernte Absätze zu erreichen oder einen Schalter zu treffen. Im letzten Level werdet Ihr Euch dabei stundenlang die Finger verrenken, weil Ihr über winzige oder schnell verschwindende Plattformen wirbeln müsst – natürlich gibt's weder Netz noch doppelten Boden, dafür aber rotierende Stachelringe!

Missionen mit Grips

Acht Levels sind nicht gerade viel, aber in allen gibt es jede Menge Aufgaben zu erfüllen: Um den Ausgang zum Levelboss zu öffnen sucht Ihr drei bis sechs Kristalle, die Ihr in Geheimräumen unter Falltüren findet. Diese Abschnitte gestalten sich auf zweierlei Arten: Die leichtere Variante ist ein geschlossener Raum, in dem Ihr zum Kristall-Balkon klettern müsst. Meist kraxelt Ihr über bewegliche Bauklotztürme mit Schaltern oder Würfel, die Ihr mit Schlägen in alle Richtungen stoßt – baut eine Treppe! Für jeden Einsteiger der absolute Horror sind dagegen die schwebenden Wolken-Abschnitte, die Ihr bereits aus "Mario Sunshine" kennt: Hier springt Ihr über Würfel, die gleichzeitig um drei Achsen rotieren, in Wellen auf und ab tanzen oder sich im Reigen drehen – auf letzteren flüchtet Ihr dann gegen



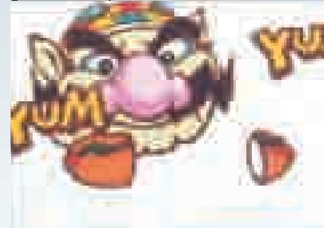


NGC Jetzt aber schnell: Um die Pyramide zu erklimmen, muss Wario die fliegenden Schaufeln aufmischen (links) und als Sprosse in die Wand rammen (rechts).

GBA-Spiele als Extraprämie

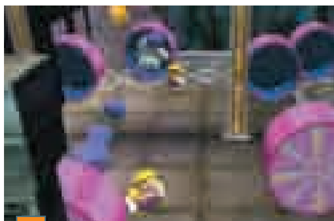
Wer alle antiken Schätze findet, darf Minispiele auf sein Handheld laden

In jedem Level hat das finstere Juwel acht Schatzkisten versteckt: Wenn Ihr Sie alle öffnet, wird eines von acht Minispielen freigeschaltet. Diese könnt Ihr allerdings nur auf dem Game Boy Advance spielen: Per Gamecube-Linkkabel wandern die Spiele in Euer Handheld. Nintendo-Fans kennen die spaßigen Minidisziplinen und Reaktionstests wie Fastfood-Mampfen (links) und Alienattacke (rechts) bereits aus dem Modul "Wario Ware Inc. Minigame Mania" (MAN!AC 07/03). Als eigenständige Minispiele ohne dem Wechselchaos des Original-Moduls sind sie zwar eine nette Abwechslung zu "Wario World", aber auf Dauer zu simpel – immerhin können skeptische GBA-Spieler mal reinschnuppern.

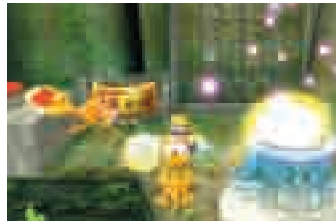








NGC Kletterei in der Ritterburg: Sucht Gitter an Wänden und im Spiegel.





NGC Austeilen und Einstecken: Wer abstürzt, den jagen die Münzenköter.



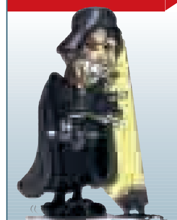
NGC Obermotzduell: Lenkt eine der beiden Kröten ab, dann bekommt sie den Feueratem ihres Gegenübers auf die Schnauze – flüchtet schnell aus der Schusslinie!

den Strom vor schwingenden Morgensternen. Neben den Schlüsselkristallen findet Ihr in jedem Level acht Schatzkisten, die Ihr mit gut versteckten Schaltern erscheinen lasst – natürlich an einer ganz anderen Stelle. Außerdem entdeckt Ihr mehrere Goldstatuen und jeweils fünf Wichte, die bei vollständiger Kollekte Minispiele für den Gameboy (siehe Kasten) und zusätzliche Herzcontainer freischalten: viel Spaß beim Suchen!

Unikater Hüpfspaß

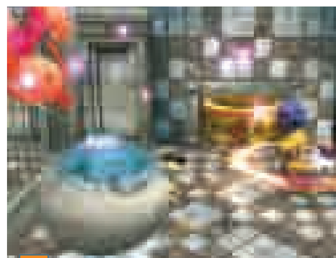
"Wario World" unterscheidet sich nicht nur durch den kompakten Aufbau, das umfangreiche Kampfsystem und den bisweilen unerhörten Schwierigkeitsgrad von anderen Hüpfspielen: Ihr dürft die Kamera nur in den Geheimabschnitten mit den Kristallen um 360° drehen, im Hauptteil des Spiels verschiebt Ihr sie nur nach rechts und links, oben und unten. Das ist keine Schikane, sondern ein wohl überlegt eingebautes Spielelement: In der Burg verwehren Euch z.B. einige Mauern den Blick auf Wario, kuckt stattdessen in die Spiegel im Hintergrund und steuert ihn verkehrt herum! Verschiedene Blickwinkel auf die Spiegel lassen Euch zudem versteckte Schalter und Leitern an der Rückseite von Säulen entdecken. Auch in dramatischen Momenten nutzt Nintendo die feste Kamera: Auf der Kegelbahn flüchtet Ihr vor trampelnden Elefanten dem TV entgegen! Überlebenswichtig ist das intelligente Kaufsystem mit den Münzen, die Ihr den Monstern klaut oder in Kisten findet: Ihr ersteht mitten im Level leckeren Knoblauch oder für bis zu satte 500 Münzen ein 'Continue' – dann dürft Ihr das Obermotz-Match direkt weiterspielen, ohne dass Euer Gegenüber wie Feuerdrache oder Zirkusclown geheilt wird. Auch das ist neu: Wenn Ihr in einen Abgrund stürzt, kostet das keine Energie. Stattdessen landet Ihr in einem Minispiel-Keller mit grimmigen Geisterhunden, die nach Euch schnappen und Münzen aus Euren Taschen schütteln – sucht schnell die rettende Katapultfeder! *oe*

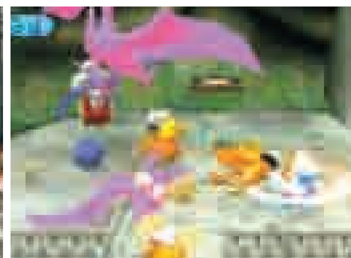
Oliver Schultes



"Wario World" hinterlässt bei mir einen zwiespältigen Eindruck: Einerseits begeistern mich der meist lineare, fast schon an seelige 2D-Zeiten erinnernde Spielablauf und die gelungene Mixtur aus anspruchsvollen Hüpfsequenzen sowie effektvollen Keilereien. Auf der anderen Seite nervt das unausgegorene Verhältnis der vier Welten. Während sich anfangs schnell Ernüchterung aufgrund des simplen Schwierigkeitsgrades und dezenten Innovationsmangels breit macht, geht's in den restlichen Levels richtig zur Sache – sowohl was Anspruch als auch Ideenreichtum angeht. Kurzum: Wenn's richtig schön wird, ist's auch schon wieder vorbei. Für mich ist "Wario World" ein idealer, sehr spaßiger Ausleihkandidat für ein langes Wochenende.







NGC Das Wirbelmanöver in Aktion: Ihr könnt mit einem Gegner Kurbeltore öffnen (links) oder ihn als Schlagwaffe nutzen und seine Kollegen aufmischen (rechts).



NGC Hoch und tief: Nur gelegentlich zeigt die Kamera nicht alle Gefahren.

Genre: Jump&Run
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration		Spieler max.	
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK **Preis:** ca. 55 Euro

Gamecube



PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ✓ GBA-Link
- ○ Keyboard
- ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Dolby Surround
- ○ 60Hz
- ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- **PS2** keine Umsetzung geplant
- **Xbox** keine Umsetzung geplant
- **NGC** bereits erhältlich

Entwickler: Treasure, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
- + spektakulärer Hüpf- und Prügelmix
- + fordert Euren Grips
- + massig Geheimnisse und Extras
- + viel schwarzer Humor

Contra
- – nur acht Levels
- – stellenweise etwas unübersichtlich

Alternativen:

PS2	**Klonoa 2: Lunatea's Veil** (85%, MAN!AC 12/01)
Xbox	**keine erhältlich**
NGC	**keine erhältlich**

Wario World

Gamecube



Grafik 80 %
Sound 86 %

82% Spielspaß

Herrlich kniffig, aber viel zu kurz: spaßiger 3D-Hüpfer für ein verregnetes Wochenende.

Hunter: The Reckoning


NGC Selbst bei Boss-Kämpfen bedrängen Euch andere Untote und Dämonen.


NGC Blutiges Chaos: Bei mehreren Spielern verliert Ihr oft den Überblick.

Ein Jahr nach der Xbox-Version dürfen nun auch Gamecube-Zombiejäger auf die Pirsch gehen. Kurz zur beinahe überflüssigen Story: Als sich das Tor zur Hölle öffnete, bannte man das Böse in einer Polizeistation. Doch das Siegel brach und die untote Meute überrennt nun die Stadt – nur so genannte 'Jäger' können der Dämonenbrut Einhalt gebieten. Zu Beginn stehen vier Charaktere parat: Richter, Märtyrer, Rächer und Verteidiger unterscheiden sich in ihren Eigenschaften wie Kraft, Widerstandsfähigkeit bzw. Zauberkräfte. Bis zu drei weitere menschliche Mitstreiter dürfen sich an der Hatz beteiligen – auch dann wird auf einem Bildschirm gespielt. Jeder Recke verfügt über eine Fern- und eine Nahkampfwaffe, mit denen Ihr den Feindhorden entgegentretet. In 23 Levels trefft Ihr auf ein reichhaltiges Monsterkabinett: Neben Zombies, Löwen oder Spinnen erwarten Euch sieben Bosse. Praktisch: Mit dem Analogstick steuert Ihr Euren Helden, während Ihr via C-Stick die Blickrichtung bestimmt – so bekriegt Ihr Untote auch auf der Flucht. Neben dem eingängigen Gemetzel stehen Exkursionen nach Glyphen und Personen auf dem Programm. Nach dem Durchzocken werdet Ihr mit neuen Charakteren und einem 'Albtraum'-Modus belohnt. *ts*

Thomas Stuchlik



'Besser gut geklaut als schlecht erfunden', dachten sich wohl die Entwickler. Denn "Hunter" bietet spielerisch wirklich keine Innovationen, dafür aber simplen Ballerspaß – die recht lineare Level-Architektur garantiert pausenlose Action. Gerade mit mehreren menschlichen Zockern spielt der Titel seine Stärken aus: Das Agieren im Team ist selbst heute (wie schon zu "Gauntlet"-Zeiten) noch ein Riesenspaß. Schön, dass Mitstreiter auch während des Spiels einsteigen dürfen. Leider krankt "Hunter" aufgrund der feindlichen Übermacht häufig an Unübersichtlichkeit. Die zoombare, aber nicht drehbare Kameraführung macht's nicht besser. Unterm Strich ein solider Action-Titel mit sauberer Grafik und hübschen Texturen.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: High Voltage
Hersteller: Virgin Interactive
www.vid.de

USK-Rating: 16
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Blade 2 (65%, MAN!AC 11/02)
Xbox	Hunter: The Reckoning (74%, MAN!AC 08/02)
NGC	Evil Dead: A Fistful of Boomstick (Test auf Seite 55)

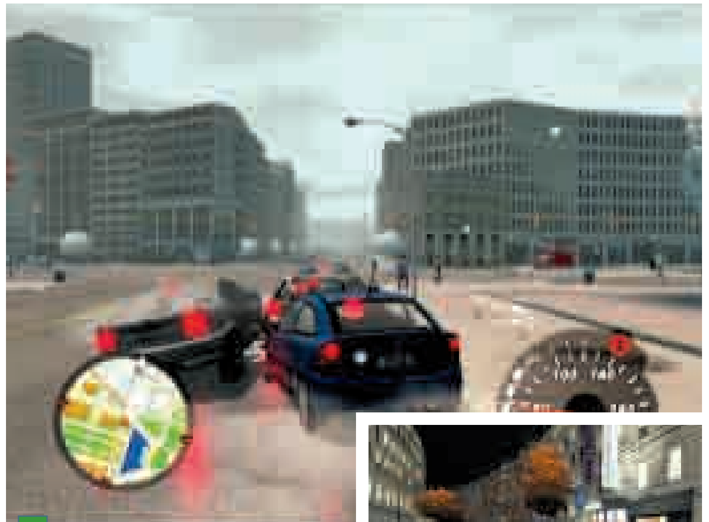
Gamecube
Grafik 76 %
Sound 69 %
74 % Spielspaß

Kurzweilige Monsterhatz, die mit kooperativem Mehrspieler-Modus gefällt.

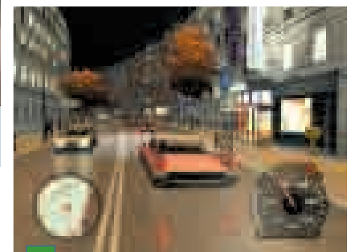
Midtown Madness 3



XB Frech kommt weiter: Versperren Euch andere Autos den Weg, rempelt Ihr sie kurzerhand zur Seite – die eigenwillige Arcade-Physik macht's möglich.



XB Wie im echten Leben: Bei Schneefall wird's schnell rutschiger.



XB Nachtrennen gefallen mit schicken Lichteffekten.

Globaler Gasfuß

Weltweiter Wahnsinn dank Xbox Live

Zwar hat "Midtown Madness 3" auch für PS-freudige Solisten einiges zu bieten, ihren ganzen Reiz entfaltet die skurrile Chaosraserei aber erst via Internet: Bis zu acht waghalsige Teilnehmer stürzen sich gleichzeitig in crashreiche Spielmodi und lassen nach Herzenslust die Motoren röhren.

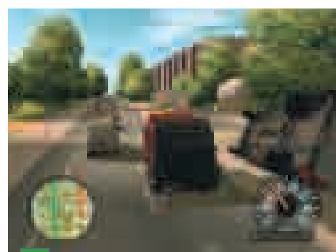
Zu den Standardvarianten wie Checkpointrennen oder das zwanglose Cruisen gesellen sich noch spritzigere Ideen: So jagt Ihr ähnlich dem 'Capture the Flag' Goldschätze und versucht diese abzuliefern, bevor sie Euch ein Konkurrent wieder abnimmt. Alternativ gibt es zwei 'Tag'-Optionen in denen Ihr entweder eine Bombe schnellstens wieder los werden sollt oder die sprichwörtliche goldene Gans möglichst lang in Euren Besitz bringt. Originell ist die Gangster-und-Gendarm-Auflage: Dabei beginnt einer als Jäger und zieht andere Fahrer durch Berührung nach und nach auf seine Seite.

Im Praxistest gefiel "Midtown Madness 3" mit einer tadellos implementierten Lobby-Option, die kaum Wünsche offen lässt – lediglich die Sprache als Suchkriterium und eine Rangliste fehlen zum Glück, dafür könnt Ihr jederzeit auch in laufende Partien einsteigen. Während der Fahrt müsst Ihr zwar auf CPU-Verkehr und Passanten verzichten, dafür wurden unsere Siegesfahrten gegen Redakteurs-Kollegen von keinerlei Lagproblemen geplagt. Ein potenzielles Manko in Form der fest vorgegebenen Rennstrecken dürfte dank downloadbarer Inhalte kein Problem darstellen. Wir gehen davon aus, dass regelmäßig neue Routen für ausdauernde Raser zur Verfügung stehen werden.

Des einen Leid, des anderen Freud: Waren die ersten beiden "Midtown Madness"-Episoden trotz eher konsolentypischen Spieleinhalts PClern vorbehalten, sehen die nun in die Röhre – der dritte Teil erscheint nämlich exklusiv für die Xbox.

Hinter dem Lenkrad braust Ihr durch polygonale Straßenschluchten und erkundet die Sehenswürdigkeiten der französischen Hauptstadt Paris sowie das US-amerkanische Machtzentrum Washington, D.C. Anders als bei Genre-Kollegen wie "Driver" könnt Ihr allerdings weder zu Fuß durch die Gegend stapfen noch die Vehikel





XB Fahrzeugvielfalt: Betätigt Euch als Limo-Chauffeur oder Müllmann.

wechseln. Stattdessen wird Euch im Story-Modus (hier 'Undercover' genannt) für jeden Auftrag ein bestimmtes Vehikel fest vorgegeben. Im Laufe der Überwachungen verdingt Ihr Euch in einer Reihe verschiedener Tarnjobs: So fahrt Ihr z.B. als Paketbote mit einem Smart Lieferungen aus, chauffiert in einer Stretchlimousine oder als normaler Taxifahrer Passagiere durch die Gegend, jagt im Streifenwagen Ganoven, führt als Autoverkäufer schnelle Sportflitzer vor oder müsst als Stuntman waghalsige Kunststücke erfolgreich überstehen.

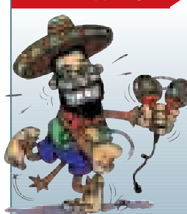
Folge dem Pfeil

Pro Berufszweig warten vier Missionen auf Euch (insgesamt gibt's über 50), bei denen Ihr meist fixe Checkpunkte entweder innerhalb eines Zeitlimits oder vor einem direkten Konkurrenten abfahrt. Die Wegfindung erleichtert Euch dabei neben einem eingeblendeten Richtungspfeil eine Karte am linken unteren Bildrand, die auf Knopfdruck aufgezoomt wird. Für Abwechslung sorgen Aufträge, in denen Ihr z.B. jemanden unbemerkt observiert oder empfindliche Objekte möglichst ohne Schaden abliefert. Hektisch geht's wiederum zu, wenn Ihr in einem Wettrennen gegen maximal fünf Konkurrenten um den Sieg rangelt – dann gibt's allerdings als Belohnung meist eins der 30 Bonus-Autos.

Vollgas ohne Verluste

Wenigstens müsst Ihr Euch um Euren Fahrstil keine allzu großen Sorgen machen: Bevor Euer Vehikel zusam-

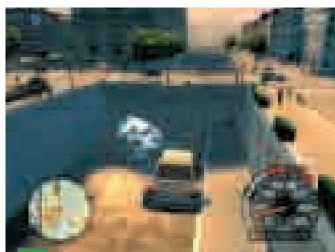
Ulrich Steppberger



Reizvolle Rücksichtslosigkeit: Im direkten Vergleich mit dem sehr ähnlichen "Midnight Club 2" erringt "Midtown Madness 3" einen knappen, aber verdienten Punktsieg – die Microsoft-Raserei kann einfach entscheidende Vorteile in Sachen Zugänglichkeit und Charme verzeichnen. So ist der Schwierigkeitsgrad angenehm einsteigerfreundlich gestaltet, stellt später aber auch Könner auf die Probe. Die beiden Städte fallen nicht zuletzt dank der unterschiedlichen Jahres- und Tageszeiten sowie der lebendigen Bewohner optisch wunderbar abwechslungsreich aus, selbst nach tagelangen Rundfahrten entdeckt Ihr immer wieder neue Details. Durch die unkomplizierte, arcadelastige Steuerung habt Ihr Euch mit dem Autohandling rasch angefreundet und könnt Euch auf die witzigen Missionen konzentrieren bzw. Euch für lange Online-Sessions stählen. "Midtown Madness 3" erobert mühelos eine Spitzenposition in der Xbox-Live-Rangliste, denn wer auf Ballerorgien verzichten kann, findet keine spritzigere Internet-Unterhaltung. Ein dickes Lob gibt's zudem dafür, dass online der ganze skurrile Fuhrpark von Beginn an zur Verfügung steht – vorbildlich!

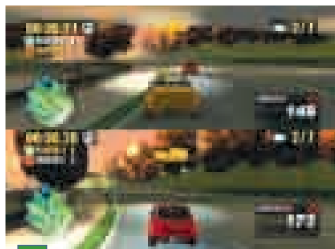


XB Abdrängen inklusive: Tretet Ihr direkt gegen CPU-Fahrer an, könnt Ihr Euch rücksichtsvolles Fahren sparen.



XB Stunts sind cool, in die Seine solltet Ihr aber besser nicht springen.

menbricht, braucht es eine ganze Menge heftiger Kollisionen – und solange Ihr mit genug Fahrt Mülleimer, Bäume, Ampeln oder gar Zivilfahrzeuge rempelt, machen diese ohne großen Widerstand den Weg frei. Das ist zwar nicht sonderlich realistisch, sorgt aber für einiges an Action und garantiert einen flüssigen Spielablauf.
Neben der Undercover-Karriere betätigen sich Solisten an Einzelrennen, in denen Ihr entweder vor der Konkurrenz im Ziel sein müsst oder unter Zeitdruck eine Reihe Wegpunkte abklappert. An einer Xbox dürfen zudem zwei Gasfüße gleichzeitig ans Werk, während online oder per Link zusätzliche Spielmodi auf bis zu acht Teilnehmer warten – mehr dazu im Kasten links. *us*



XB Splitscreen-Rennen fallen weniger spektakulär aus – online ist besser.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		8	
Online		8	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Digital Illusions, Schweden
Hersteller: Microsoft
Website: www.dice.se

Pro
+ Metropolen grafisch fein umgesetzt
+ skurrile wie witzige Aufträge
+ Nachschub dank Downloads gesichert
+ Online-Duelle unschlagbar spaßig

Contra
- Im Splitscreen recht rucklig
- Keine eigenen Rennen erstellbar

Alternativen:

PS2	Midnight Club 2 (82%, MAN!AC 06/03)
Xbox	Midnight Club 2 (Test auf Seite 69)
NGC	Wreckless: The Yakuza Missions (55%, MAN!AC 01/03)

Midtown Madness 3

Xbox
Grafik 83 %
Sound 74 %
84 % Spielspaß

Launige Chaosraserei mit viel Charme, schicker Optik und ungemein spaßigem Online-Modus.



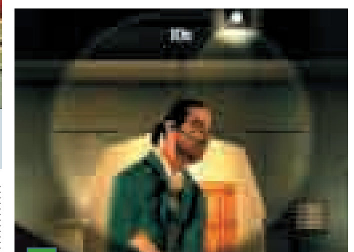
Soldier of Fortune 2 Double Helix



XB Rambo in der Altstadt von Prag: Während sein Kumpel den Lastwagen steuert, klemmt sich Mullins hinter die stationäre Flak – 5.000 Schuss sollten reichen.



XB Schwindelerregend: Per Digikreuz lugt Ihr um unübersichtliche Ecken.



XB Schickes Funkgerät: ein kolumbianischer Bandit im Sniper-Visier.

Was für MAN!AC ein unerreichbarer Traum, ist in den USA längst Realität: Mit "Soldier of Fortune" bekam das gleichnamige Militär-Magazin sein eigenes Videospiel auf den patriotischen Leib geschneidert. Deutsche Zensurbehörden konnten sich indes kaum für das rüde Ego-Geballere erwärmen – ab auf den Index! Umso obskurer, dass Activision bei Teil 2 nun nicht etwa einen Port der deutschen (stark beschnittenen) PC-Fassung präsentiert, sondern das knallharte Original: Rumfliegende Gliedmaßen, abgetrennte Häupter und spritzende Blutfontänen – dieses Konsolen-Gemetzel gehört definitiv nicht in zarte Kinderhände.

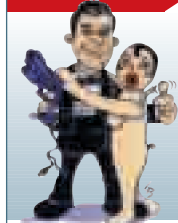
Schnauzbart gegen Terror

Die zentrale Solo-Kampagne nimmt ergo nur in Angriff, wer einen widerstandsfähigen Magen hat: Als knorriger Kriegsveteran John Mullins (den Kerl gibt's wirklich) sagt Ihr einer durchgeknallten Terrortruppe den Ego-Kampf an. Die bösen Buben basteln nämlich an einem mörderischen Virus und wollen nun in insgesamt zehn riesigen Missionen geballert werden. Kein Problem für Euren virtuellen Schnurrbartträger: In altgedienter Genre-Manier schlurft er via linkem Analogstick durch Schiff, Dschungel oder feindliche Villa – das rechte Knüppel-Pendant dient zum Anvisieren der ungezählten Widersacher. Egal ob Ihr nun mit fetten Granatwerfern hantiert, per Schrotflinte aufräumt oder Eure MG zückt – das Wummenarsenal ist ebenso praktisch wie gnadenlos. Damit der Adrenalinspiegel trotzdem nicht ins Uferlose steigt, will gelegentlich mit Bedacht vorgegangen werden: Mal sollt Ihr lautlos einen Komplex infiltrieren, mal friedliche Wissenschaftler retten. Zum Glück verfügt Soldat Mullins nicht nur über akrobatische Krabbel-Fähigkeiten, sondern auch schnittige Schleichutensilien. So beobachtet Ihr dank Nachtsichtgerät Eure Opfer und schaltet einen Verbrecher nach dem anderen per Sniper-Knarre aus. Angesichts derartiger Geduldsproben freuen sich rabiate Xbox-Söldner über die eingestreuten Fahrzeug-Sequenzen, wo Ihr u.a. an der Bordkanone eines Helikopters Terror-Camps aushebt oder vom fahrenden Lastwagen ein Dörfchen befriedet. Ganz so linear wie zitierte Action-Einlagen fallen die übrigen Levels jedoch nicht aus: Da wollen obligatorische Schalter gedrückt, Datenmaterial entdeckt, Sprengladungen platziert und Boss-Gegner umgenietet werden.



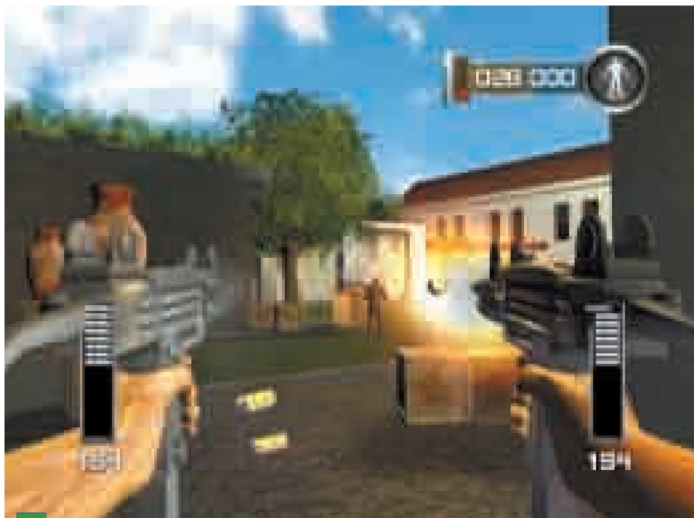
XB Geschmacklos oder überzeichnet? Blutige Szenen wie diese werdet Ihr (besonders beim Einsatz der Schrotflinte) des Öfteren zu sehen bekommen.

Thorsten Küchler



Wasser auf die Mühlen selbsternannter Moralisten: Beim Anblick dieser blutigen Bildschirm-Schlachtplatte verschlägt es selbst hartgesottenen Redakteuren die Sprache. Dabei wäre das extraordinäre Gewaltaufkommen gar nicht nötig gewesen: Exotische Areale, abwechslungsreiche Aufgaben und eine ordentliche Steuerung garantieren sowieso zünftige Baller-Action der Marke 'Augen zu und durch!'. Optisch fällt die PC-Konvertierung zwar sehr solide aus, kämpft aber mit verwaschenen Texturen und einer niemals wirklich flüssigen Bildrate. Da gefällt die professionelle (englische) Sprachausgabe schon weitaus besser – sogar "Star Wars"-Veteran Mark Hamill lieh seine Stimmbänder. Gegen die dilettantische Qualität der Story-Sequenzen kommt er jedoch nicht an: Pixelige Mini-Filmchen lassen den Schnauzer von Protagonist Mullins gleich doppelt dämlich wirken. Brillant gefällt mir hingegen der innovative Missions-Generator: Man merkt den so erstellten Levels zwar ihre Zufälligkeit an, ein Motivationsschub ist's dennoch. Weil zusätzlich der tolle Multiplayer-Modus auf der DVD schlummert, gibt's mein "Gut"-Gesicht – das gilt aber nur für Erwachsene!

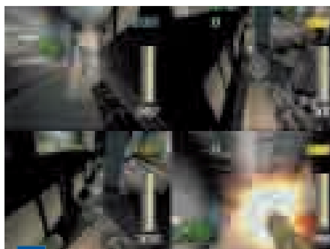
Die Hard Vendetta



XB Ich kann auch beidhändig: Euer virtueller John McClane ballert auf Wunsch mit zwei Wummen gleichzeitig – ideal für Schurkenversammlungen.

Knapp ein halbes Jahr nahmen sich "Die Hard Vendetta"-Entwickler Bits Studios Zeit für die PS2- und Xbox-Umsetzungen ihrer First-Person-Ballerei. Auf den ersten Blick blieb alles beim Alten: In der Rolle von Feinripp-Cop John McClane stürzt Ihr Euch in bester Ego-Shooter-Manier in einen tobenden Bandenkrieg, erforscht via Nachtsichtgerät sowie Schmuddel-Outfit heruntergekommene U-Bahn-Schächte und mischt ein chinesisches Kino kräftig auf. Wie gehabt müsst Ihr pro Mission mehrere Ziele (u.a. 'Vermeide Zivilistenopfer' oder 'Unterstütze einen Polizeieinsatz') erfüllen, um einen Level erfolgreich abzuschließen.

Auf den zweiten Blick erkennt Ihr jedoch einige kosmetische Änderungen im Spielablauf (à la 'Hier mal ein aggressiver Gegner mehr, dort eine durchschlagendere Waffe zusätzlich') und den neu hinzugekommenen Multiplayer-Modus. In letzterem dürft Ihr Euch mit bis zu drei Feunden via Split-screen in diversen Varianten wie 'Deathmatch' oder 'Capture the Flag' vergnügen. An der faden Ruckel-Optik hat sich leider nichts getan. *os*



PS2 Novum bei PS2 und Xbox: der rucklige Mehrspieler-Modus.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	PS2	XB
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–

Entwickler: Bits Studios, England
Hersteller: Vivendi Universal
www.bitscorp.com

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: kleine Balken, geringer Geschwindigkeitsverlust
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich (68%, MAN!AC 01/03)

Alternativen:
PS2 James Bond 007: Nightfire (87%, MAN!AC 01/03)
Xbox James Bond 007: Nightfire (87%, MAN!AC 01/03)
NGC Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 12/02)

Playstation 2 — Grafik 61 %, Sound 74 % — **68 % Spielspaß**

Xbox — Grafik 62 %, Sound 74 % — **68 % Spielspaß**

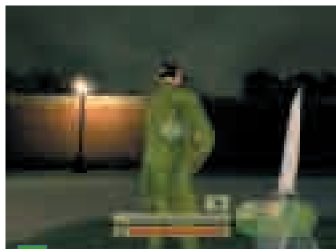
Trotz nettem Multiplayer-Zusatz nur leidlich spannende Ego-Ballerei mit wenigen Höhepunkten.



XB Der Dschungel brennt: Eure Granaten lichten schnell das Unterholz.

Zufälliger Multiplayer

Während der Story-Modus also mehr bewährte Kost denn echte Innovation bietet, erwartet Euch im Hauptmenü eine kleine Shooter-Sensation: Unter 'Random Mission' dürft Ihr diverse Parameter à la Tageszeit, Missions-Typ oder Lokalität justieren – das Programm spuckt sodann einen frischen Zufallslevel aus. Praktischerweise lässt sich letztgenannter nicht bloß alleine durchforsten, sondern auch im vollgepackten Multiplayer-Modus. Gesellige Terror-Kämpfer nehmen hier per Xbox Live oder System-Link an hitzigen Party-Gefechten mit bis zu zwölf Spielern teil. Zur Auswahl stehen neben solch altbekannten Modi wie Deathmatch oder Team-Deathmatch auch einfallsreichere Varianten: Bei 'Infiltration' klaut Ihr dem feindlichen Trupp einen Gegenstand und die 'Demolition' lässt Euch Bomben in des Gegners Hauptquartier legen. Darüber hinaus schrauben Online-Fanaten an unzähligen Optionen herum: Ob nun die Plauderei über Headset, das Äußere der Krieger oder verfügbare Wummen – jedes Detail lässt sich nach eigenem Gusto justieren. Reicht das noch immer nicht, ladet Ihr Euch einfach neue Karten aus Microsofts Netz runter. *tk*



XB Hinterhältiger Profi: Unvorsichtige Wachen ersticht Mullins von hinten.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler: Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		12	
Online		12	

USK-Rating: 18 — Preis: ca. 60 Euro

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Downloads, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Gratuitous Games, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ brachiales Waffensortiment
+ vielfältige, stimmungsvolle Szenarien
+ umfangreicher Multiplayer-Part

Contra
- durchwachsenes Missions-Design
- schäbige Zwischensequenzen
- maßlose Gewaltdarstellung

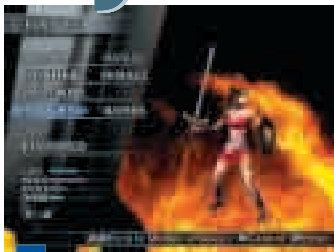
Alternativen:
PS2 Red Faction 2 (85%, MAN!AC 12/02)
Xbox Red Faction 2 (85%, MAN!AC 07/03)
NGC Die Hard Vendetta (68%, MAN!AC 01/03)

Soldier of Fortune 2

Xbox — Grafik 77 %, Sound 75 % — **79 % Spielspaß**

Erbarmunglos: zynisch-brutale Söldner-Action mit ordentlicher Technik und mächtigem Umfang.

Dynasty Warriors 4


PS2 Dank Editor schickt Ihr diesmal auch Eigenbaukämpfer in die Schlacht.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox Umsetzung angekündigt
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Omega Force, Japan
Hersteller: Koei/THQ
Website: www.koei.com

Pro
+ mächtiger Umfang
+ gelungene Detailverbesserungen
+ auflevelbare Waffen
+ grafisch dezent verbessert

Contra
- insgesamt nur wenig Neuerungen
- Belagerungsgeräte nur Schmückwerk

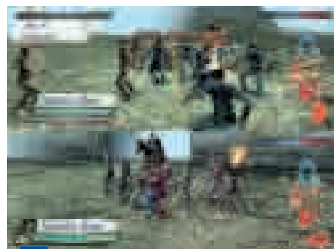
Alternativen:
PS2 Mystic Heroes (77%, MAN!AC 04/03)
Xbox Dynasty Warriors 3 (76%, MAN!AC 01/03)
NGC Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Dynasty Warriors 4
Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 72 %
78% Spielspaß

Solide, mit einer Handvoll neuer Details aufpolierte Massenschlacht in schönem Gewand.

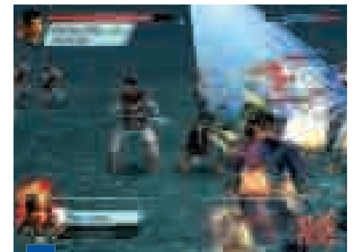

PS2 Prügelei für zwischendurch: Wollt Ihr nicht in epischen Schlachten ran, stürzt Ihr Euch in Herausforderungen wie z.B. das Erreichen möglichst vieler Knock-outs.

Koei kann's nicht lassen und serviert uns zum inzwischen vierten Mal eine historische Schlachtplatte: Wie gehabt geht's in den altchinesischen drei Königreichen kräftig zur Sache, wenn Ihr in "Dynasty Warriors 4" kämpfend durch mehr als 50 Levels zieht. Als einer von über 40 spielbaren Generälen kommandiert Ihr auch diesmal keine Armeen, sondern zieht alleine bzw. in Begleitung einer kleinen Leibgarde los und metzelt die feindlichen Scharen nieder. Je nach Knopfdruck und Zustand schlagt Ihr gewöhnlich um Euch oder packt die Magie-artigen 'Musou'-Attacken aus – die erweisen sich als besonders praktisch, wenn Ihr mitten im Getümmel steckt und so gleich eine ganze Gruppe an Feinden wegputzt. Allerdings dauert's danach wieder eine Weile, bis Ihr erneut zu einem solchen Schlag ansetzen könnt. Es sei denn, Eure Energie neigt sich dem Ende zu: Dann steht es Euch frei, quasi als 'letzte Aktion' eine besonders dicke Attacke aus dem Ärmel zu schütteln.


PS2 Im Splitscreen schrumpft die Fernsicht, gut spielbar bleibt's aber immer.

Mehr drin, mehr dran

Soweit das gewohnte Bild, erfreulicherweise hat Koei auch an eine Reihe sinnvoller Neuerungen gedacht: So könnt Ihr endlich zwischen den Schlachten den Kämpfer wechseln oder Eure Leibgarde je nach Bedarf neu formieren und mit unterschiedlichen Aufgaben losschicken. Setzt Ihr eine Waffe dauerhaft ein, gewinnt diese durch Eure Erfahrung immer mehr an Stärke und Wirksamkeit. Während Eure Truppen nun erstmals wirkungsvolle Belagerungsgeräte wie Katapulte oder Brückenleger bauen, kommt Ihr in den Genuss von Einzelduellen: Gelegentlich fordert Euch ein besonders mutiger Gegner zum Kampf ohne Einmischung des simplen Fußvolks heraus, den Ihr dann solo in klassischer Beat'em-Up-Manier überstehen müsst. *us*


PS2 Immer feste drauf: Der 'Musou'-Notangriff ist besonders effektiv.

Ulrich Steppberger

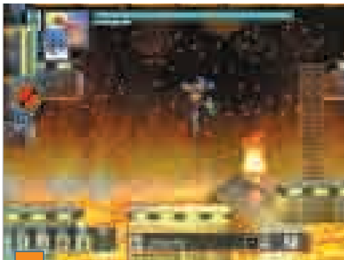


Die Geschichte wiederholt sich: Faszinierend ist es schon, wie Koei das gleiche Szenario aufs Neue wieder so verwurstet, dass es immer noch Spaß macht. "Dynasty Warriors 4" behält die Stärken der Vorgänger bei und fügt ein paar Zutaten hinzu, die Euch das Leben angenehmer und die Metzelei abwechslungsreicher machen – besonders die Einzelduelle sorgen für Spannung. Schade dagegen, dass die Belagerungsgeräte sich praktisch nur als neckisches Zierwerk entpuppen, Ihr selber könnt damit wenig anfangen. Technisch gab's dezente Verbesserungen, der Horizont ist allerdings immer noch recht nahe am Geschehen. Wer die alten "Dynasty Warriors" mochte, wird prima bedient, aber auch Neulinge sollten sich ruhig mal als Schlachtenführer versuchen.



PS2 Neuer Nervenkitzel: Einzelduelle mit gegnerischen Generälen gab's bisher noch nicht – eine willkommene Abwechslung zum Massenmetzeln.

Mega Man Network Transmission

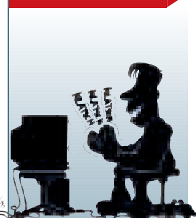

NGC Kabelbrand: Mit der Feuerrüstung schützt Ihr Euer Online-Ego.


NGC Chip-Auswahl: Fünf Spezial-attacken kann Mega Man mitnehmen.


NGC Der Drache blockt den Datenfluss: Sprengt ihn mit einer Granate!

Capcom-Robo auf Abwegen: Nach der Rollenspielserie für den GBA wagt sich Mega Man in einen Mix aus Hüpfspiel und Cyber-Krimi, der zwischen den ersten beiden "Battle Network"-Episoden angesiedelt ist. Die teuflischen Viren sind besiegt, aber schon treiben neue Unholde ihr Unwesen im Netzwerk von Acdc-City: 15 virtuelle Monster haben Computer in der Stadt befallen, darunter Ice-, Needle- und Gravity-Man. Wie auf dem Game Boy fungiert die isometrische Stadt als Oberwelt, mit dem Helden Lan kauft Ihr Chips und hackt Euch in die besetzten Rechner. Dort wechselt die Handlung zum Alter Ego Mega Man, mit dem Ihr aus der Seitenperspektive die Festplatte säubert – wie gewohnt via Armkanone und Chip-Attacke (u.a. Streuschuss sowie Bombe).
Im Vergleich zu traditionellen Mega-Man-Hüpfspielen ist "Transmission" rätsellastiger: Ihr sucht Passwörter und überlistet die vielen Gegner mit den gesammelten Chip-Attacken. Per Linkkabel lassen diese aus den GBA-Rollenspielen übernehmen. *oe*

Oliver Ehrle



Eine nette Ergänzung zu den GBA-Abenteuern: Wenn Ihr die "Network"-Spiele liebt, ist "Transmission" die ideale Bereicherung – endlich könnt Ihr die vielen Chip-Extras sowie 100 Gamecube-exklusive Attacken in richtigen Action-Kämpfen ausprobieren! Die flotte Steuerung und verwinkelte Labyrinthe mit Teleportern sowie schwer erreichbaren Datenschätzen schaffen dafür den optimalen Rahmen. Retro-Fans werden allerdings die Nase rümpfen: Die neue Cel-Shading-Optik verleiht Mega Man neuerdings sportliche Konturen, die liebgewonnenen Kulleraugen fehlen gänzlich. Zudem beherrscht der veränderte Mega Man weniger Manöver, Wandrutscher und Dash fehlen zum Beispiel: Haarsträubende Hüpfprüfungen gibt es im neusten "Mega Man" nicht.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, USA
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 60 Euro

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link ✔, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✔, Surround, 60Hz, ProLogic 2

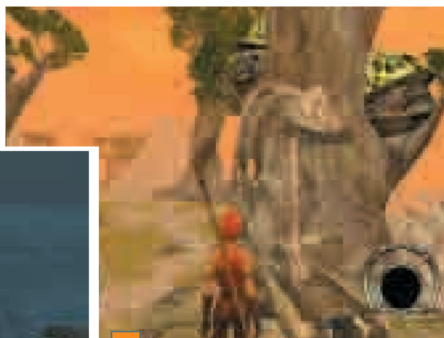
Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC im Handel

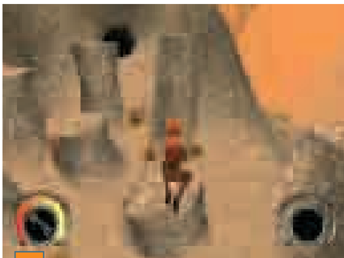
Alternativen:
PS2 **Ratchet & Clank** (90%, MAN!AC 12/02)
Xbox **Crash Bandicoot: Zorn des Cortex** (85%, MAN!AC 06/02)
NGC **Wario World** (Test auf Seite 56)

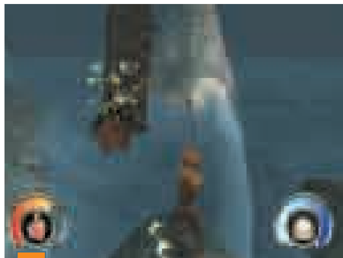
Gamecube Grafik 71 % Sound 77 % **67 % Spielspaß**

Vergnügliche Erweiterung zum GBA-Sammelspaß, als Solo-Hüpferei aber zu unoriginell.

Darkened Skye

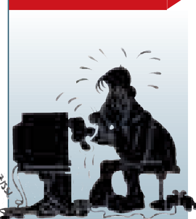

NGC Den Scharfschützen auf dem Baum beschießt Ihr mit dem Katapult.


NGC Für geübte Spieler reine Routine: Über die Felsen gelangt Ihr zur Höhle.


NGC Duell mit der Wasserschlange: Haut Ihr den Stab auf die Nase!

Der fiese Lord Necroth hat die fünf Kristalle des Regenbogens geklaut und in den fünf Landschaften der Fantasy-Welt Lynlora versteckt: Einen findet Heldin Skye gleich zu Beginn des Abenteuers, die übrigen vier müsst Ihr suchen.
Mit Skye sprintet Ihr durch vier Labyrinthe wie Insel-Gruppe und Stadtkerker, dabei folgt die Kamera der Amazone auf Schritt und Tritt. Anstürmende Orks und Drachen vermöbelt Ihr mit dem Kampfstab, ganze drei Schläge und eine Combo beherrscht Eure Heldin. Das Block-Manöver haben die Entwickler aber vergessen, deshalb haltet Ihr Euch an die Taktik 'Hinlaufen, rein- und abhauen'. Außerdem nutzt Ihr neun Zaubersprüche wie Kraftsauger und Schatzradar. Der Spielablauf ist zwar nicht linear, aber doch sehr einfach gestrickt: Ihr müsst in jedem Level ein halbes Dutzend Schlüssel-Items wie Musikkäfer und Leuchtfisch finden, wenige Schalter drücken und zwei bis drei kräftige Monster besiegen – dann findet Ihr den Kristall und weiter geht's in den nächsten Abschnitt. Der Abspann ist selbst Anfängern sicher, Ihr braucht nur wenige Stunden: Die Lösung der ersten drei Levels entdeckt Ihr im beiliegenden Handbuch, alle wichtigen Tipps zu Abschnitt vier auf der Homepage der Entwickler. *oe*

Oliver Ehrle



So stelle ich mir ein Spiel aus dem Adventure-Generator vor: Fünf witzlos arrangierte Welten, eine handvoll wahllos verteilter Schlüssel-Items und ein plumpes Haudrauf-Kampfsystem – fertig ist der "Zelda"-Killer! Diese Rechnung klappt vielleicht bei Bostons "M&M"-Spielen, aber eine unbekannte Heldin muss mit spielerischen Qualitäten Kunden locken. Und die sind in "Darkened Skye" kaum vorhanden: Die Steuerung ist unpräzise, die Kämpfe fade und die Rätsel beschränken sich auf simple Extrasuche und ein paar Schalter. Immerhin kommt Ihr mangels Anspruch und Auslauf flott vorwärts. Die unansehnliche Grafik mit klotziger Landschaft und marionettenhaft animierter Heldin ist es aber nicht wert: Zum Glück gibt's auf dem Gamecube hervorragende Alternativen.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: leicht

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Boston Animation, USA
Hersteller: TDK
www.bostonanimation.com

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 40 Euro

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC im Handel

Alternativen:
PS2 **Primal** (80%, MAN!AC 05/03)
Xbox **Oddworld: Munch's Oddysee** (79%, MAN!AC 04/02)
NGC **The Legend of Zelda: The Wind Waker** (94%, MAN!AC 06/03)

Gamecube Grafik 52 % Sound 68 % **45 % Spielspaß**

Kurz, klotzig und doof: Die kesse Mieze auf der Verpackung entpuppt sich als Mauerblümchen!

Brute Force


XB Animalischer Killer: Dinosaurier-Verschnitt Brutus ist nicht nur schnell auf den Beinen, sondern versteht sich auch ausgezeichnet im Umgang mit Laser-Knarren.


XB Feminismus der Zukunft: Mit Sniper-Wumme (ganz oben) und präzisen Schusskünsten heizt Cyborg-Fräulein Flint den außerirdischen Besatzern ein.

Geduld ist eine Tugend: Ursprünglich fürs letztjährige Weihnachtsgeschäft angedacht, steht Microsofts selbstgepriesener "Halo"-Konkurrent nun endlich im Handel.

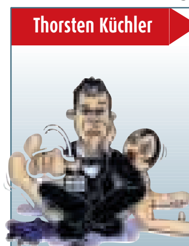
Aus seinem offensichtlichen Xbox-Idol macht die US-Produktion tatsächlich keinen Hehl, denn schon die krude SciFi-Story erinnert an Bungies Ego-Hammer: Fiese Alien-Rassen treiben im futuristischen Weltall ihr Unwesen und betteln nach einer Tracht Prügel. Weil sich der Master Chief jedoch aktuell für seinen zweiten Auftritt stählt, müsst Ihr mit den Klon-Soldaten der namensgebenden "Brute Force" Vorlieb nehmen.

Mörderische Viererbande

Der rabiate Polygon-Kader setzt sich aus Muskelprotz Tex, Androidin Flint, Schleich-Amazone Hawk und dem Echsenmonster Brutus zusammen. Nach althergebrachter Videospiel-Manier besitzt jedes Team-Mitglied dabei individuelle Stärken respektive Spezial-Attacken: So trifft Sniper-Lady Flint selbst winzigste Ziele, Schuppentier Brutus spürt per Instinkt-Verstärker Hinterhalte auf und Tex ballert im 'Berserker'-Modus wie ein Wilder um sich – die knackige Hawk glänzt schließlich durch einen schnieken Tarnmodus. Der Gebrauch von allerlei Schießprügeln ist dem Quartett selbstredend ebenfalls keine Unbekannte: Während Ihr Euren Zukunftskrieger aus der Verfolgerperspektive via linkem Analog-Stick durch die Gegend bugsiert, fungiert das rechte Pendant als Zielhilfe. Hat sich dann einer der extraterrestrischen Unholde, Mutanten oder Vaterlandsverräter ins Fadenkreuz verirrt, sorgen die Schultertasten für Ruhe: Egal ob Granaten aller Couleur, brutzelnde Energie-Wummen oder ratternde Maschinengewehre – das Offensiv-Arsenal gibt sich ebenso tödlich wie zahlreich. Aber Vorsicht: Eure Klonkrieger

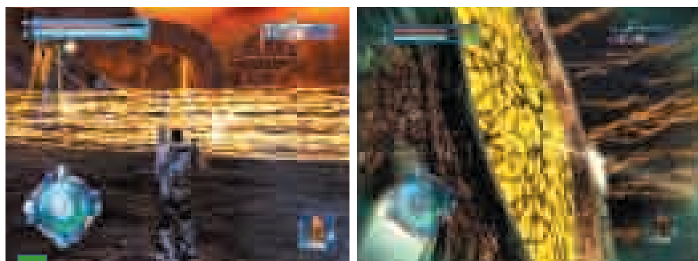

XB "Splinter Force"? In späteren Missionen werdet Ihr mit einem Sensor ausgerüstet, der jede Wärmequelle sichtbar macht – sogar durch solide Wände!

Thorsten Küchler



Was lange währt, wird wenigstens solide Ballerkost: Digital Anvils Xbox-Debüt hat sich zwar in den letzten Produktionsmonaten mächtig rausgeputzt, zum angestrebten Action-Knüller reicht's aber dennoch nicht. Dafür wird einfach zuviel Taktik- und damit Spaß-Potenzial lieblos verschenkt: So variieren die Aufgabenstellungen zwar in ihrer Formulierung, letztlich zählt jedoch bloß blindwütiges Dauerfeuer. Gottlob behalten die drei KI-Kollegen selbst im gröbsten Sperrfeuer einen kühlen Kopf und überraschen durch ebenso schnelles wie schlaues Vorgehen – für strategische Befehle bleibt nämlich sowieso keine Zeit. Wäre die trantütige Langweiler-Story samt lauer deutscher Sprachausgabe noch erträglich, stößt der Mehrspieler-Modus sauer auf: Für den unübersichtlichen Splitscreen braucht Ihr einen gigantischen Fernseher und warum bei einem solchen Titel auf Xbox Live verzichtet wurde, weiß wohl nur Bill Gates persönlich. Nichtsdestotrotz schließen Genre-Fanaten das brachiale Schützenfest ins Herz: Schicke Effekte, hübsche Szenarien und eine weitestgehend flüssige Bildrate garantieren sinnfreie Baller-Unterhaltung – trotzdem dezent enttäuschend.


XB Mager: Egal ob Ihr nun gemeinsam die Kampagne angeht (links) oder ein zünftiges Deathmatch anberaumt – der Multiplayer-Modus tendiert zum Chaos.



XB Teamwork für Anfänger: Wenn Tex an einer Energie-Schranke feststeckt (links), ballert Flint die dafür zuständigen Batterien (rechts) ab – vielen Dank!

schleppen höchstens zwei Waffen auf einmal mit sich herum, und die passende Munition ist ein kostbares Gut.

Virtueller General

Damit der motivierende Taktikeinschlag nicht in zitiertem Dauerfeuer untergeht, dürfen Konsolen-Schützen jederzeit mit dem Digi-Kreuz zu einem anderen Recken umschalten – das restliche Trio übernimmt dann die ausgebuffte CPU. Feige Truppenanführer wählen gar die einfachste Methode und überlassen den KI-Kollegen die Drecksarbeit: Auf Knopfdruck ordert Ihr etwa Sturmangriffe an, lasst Euch Deckung geben oder befehlt eine Feuerpause. Wer seine Mitstreiter allerdings zum bloßen Kanonenfutter degradiert, bekommt alsbald finanzielle Probleme: Segnet nämlich eine der Kampfmaschinen das Zeitliche, müsst Ihr sie für bare Münze reaktivieren lassen. Nur gut, dass die intergalaktische Militär-Führung Eure "Brute Force"-Dienste fürstlich entlohnt respektive digitale Dollars für jede Mission überweist. Auf insgesamt sechs Himmelskörpern angesiedelt, gereicht die Aufgabenstellung hierbei vom simplen 'Töte alles Leben auf diesem Planeten' über die Rettung von verschollenen Soldaten bis hin zum Sicherstellen mysteriöser Weltraum-Materialien.

Du bist nicht allein!

Habt Ihr Euch schlussendlich durch die 18 umfangreichen Solo-Szenarien gebalgt, geht's im Mehrspieler-Modus weiter: Coop-Anhänger holen sich menschliche Unterstützung und zocken die Kampagne an der Seite dreier Freunde durch, ungehobelte Duellanten nehmen mit bis zu acht Spielern an Deathmatch wie Team-Deathmatch teil. Dumm nur, dass sämtliche Mutliplayer-Inhalte auf lokaler Ebene ablaufen: So könnt Ihr neben obligatorischen Splitscreen-Gefechten zusätzlich auf ein Linkkabel zurückgreifen und vier Konsolen vernetzen – Xbox Live muss aber draußen bleiben. Einzig die Download-Option von Microsofts Online-Service wird genutzt: Wem die enthaltenen Baller-Arenen nicht mehr ausreichen, der lädt sich schon bald neue Karten sowie ganze Kampagnen aus dem Internet herunter. *tk*



XB Stilvoll: Brutus' Instinkt-Fähigkeit lässt den Bildschirm verschwimmen.



XB Wer hat den Kammerjäger bestellt? Muskelmann Hawk geht bevorzugt mit Granaten gegen die Alien-Parasiten vor. Allerdings solltet Ihr stets auf den Sprengradius achten, denn sonst herrscht Suizid-Gefahr!

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		8	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ Downloads
✓ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Digital Anvil, USA
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.com

Pro
+ effektreiche SciFi-Szenarien
+ intuitive Baller-Kontrollen
+ äußerst clevere KI-Kumpane

Contra
- abwechslungsarme Missionen
- taktisches Vorgehen kaum gefragt
- völlig belanglose, unspannende Story

Alternativen:

PS2	Conflict: Desert Storm (82%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Conflict: Desert Storm (82%, MAN!AC 10/02)
NGC	Conflict: Desert Storm (nicht getestet)

Brute Force

Xbox
Grafik 81 %
Sound 75 %
72% Spielspaß

Nette Massenware: rüde, aber einfältige Quartett-Schießerei in schicker Hochglanz-Verpackung.

Summer Heat Beach Volleyball


PS2 Oase der Extras: Im Strandhaus bewundert Ihr Eure erspielten Boni.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	4		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ✔ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Acclaim Cheltenham, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
+ fein in Szene gesetzte Spielorte
+ überraschend anspruchsvolle Steuerung
+ viele freispielbare Extras

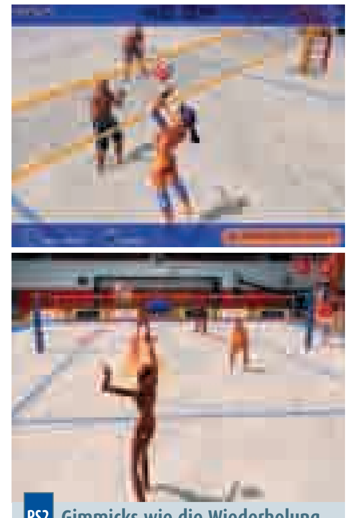
Contra
– Spielermodelle etwas fade ausgefallen
– Teamkollege immer CPU-gesteuert
– Minispiele teils arg dröge

Alternativen:
PS2: Klonoa Beach Volleyball (PSone) (72%, MAN!AC 10/02)
Xbox: Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (79%, MAN!AC 05/03)
NGC: Beach Spikers (86%, MAN!AC 10/02)

Summer Heat Beach Volleyball
Playstation 2
Grafik 80 %
Sound 75 %
83 % Spielspaß

Hübsch anzusehendes Volleyball mit Anspruch, dem lediglich eine Prise Dynamik abgeht.


PS2 Die automatische Kamera von "Summer Heat" lässt wenig Wünsche offen: Die Perspektiven fallen zwar unspektakulär aus, sorgen aber immer für Übersicht.


PS2 Gimmicks wie die Wiederholung (oben) und witzige Geheimspieler sorgen für Abwechslung.

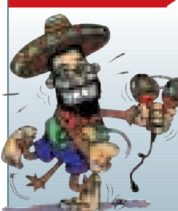
Gleiches Recht für alle: Damit nach Xbox ("Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball") und Gamecube ("Beach Spikers") endlich auch die PS2 mit einem würdigen Strandsport-Ableger protzen kann, springt Acclaim in die Bresche und versüßt Sony-Fans die heiße Jahreszeit mit "Summer Heat Beach Volleyball".

Wie bei der Sportart üblich, stehen sich zwei Teams mit je zwei Mitspielern (bei "Summer Heat" feiern nun auch männliche Athleten Konsolenpremiere) gegenüber und baggern, pritschen oder schmettern sich den Ball nach den Standardregeln übers Netz zu. Ist nur ein menschlicher Teilnehmer gemeldet, wird der Teamkollege automatisch von der CPU kontrolliert. Je nach Knopfdruck bringt Ihr den Ball mit drei Aufschlagarten ins Spiel, danach nutzt Ihr zwei Feuertasten, um Euch den Ball zuzuspielen oder den Angriff vorzubereiten. Den gewünschten Zielort des runden Leders kontrolliert Ihr mit Dauer des Knopfdrucks und dem Pad: Ein farbiger Pfeil zeigt Euch (und dem gegnerischen Team) an, wohin die Reise geht und wie stark der Schlag voraussichtlich ausfällt.

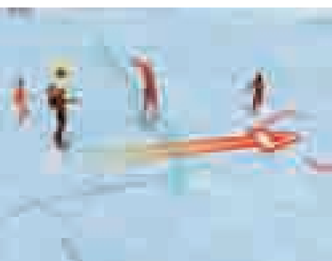
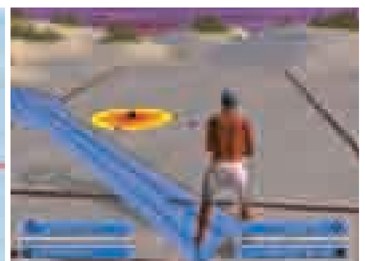
Bälle rund um die Welt

Neben Freundschaftsspielen besiegt Ihr im Arcade-Modus nacheinander immer härtere Gegner oder geht auf Welttournee. Bei letzterer schaltet Ihr in einer Turnierserie durch Erfolge insgesamt zwölf Spielstätten frei und ergattert Bonusmaterial wie alternative Outfits oder frisches Inventar für Euer Strandhaus. Dort bewundert Ihr z.B. Eure Trophäen oder glotzt Videoclips der Lizenzsongs von Kylie, Pink & Co. Neben normalem Volleyball warten außerdem drei Minispiele auf Euch: Schmettert mit einem Konkurrenten um die Wette, duelliert Euch auf einer brüchigen Eisplatte mit Bombenbällen oder gönnt Euch eine entspannte Partie Boule. *us*

Ulrich Steppberger



PS2-Besitzer bekommen endlich auch ein Beach Volleyball, und noch dazu ein ziemlich feines. "Summer Heat" lässt den Xbox-Konkurrenten "DOAX" zumindest spielerisch klar im Sand stehen und kann sich (fast) mit Segas "Beach Spikers" messen. Grafisch fällt Acclaims Sommerspaß sehr ansehnlich aus, allerdings bekommt Ihr während der Matches von den fein designten Landschaften nur wenig mit. Den Sportlern fehlt es etwas an Persönlichkeit, sie machen diesen Mangel jedoch mit schicken Animationen wieder wett. Die durchdachte Steuerung verbindet pfiffig Einsteigerfreundlichkeit mit einer Prise Anspruch: In der Spielpraxis lassen sich damit schicke Spielzüge ausführen, allerdings liegt arg viel Augenmerk auf Timing und Stellungsspiel. In der Regel seid Ihr vorwiegend damit beschäftigt, den per Pfeil markierten Aufprallort des Balles zu erlaufen – die Dynamik einer "Beach Spikers"-Partie wird nicht erreicht. Dank vieler erspielbarer Boni und tollem Mehrspieler-Modus motiviert "Summer Heat" langfristig: Wer mit der Sportart etwas anfangen kann, darf zuschlagen.




PS2 Das Minispiel-Trio fällt durchwachsen aus: Die Punkteschmetterei (links) wird schnell fade, während das Boule (rechts) sofort langweilt. Gelungen ist dagegen die Bombenwechselei in der Arktis (Mitte).

IndyCar Series



XB Kein Blinker nötig: Bei Indy-Ovalen geht's immer links herum.

Fans amerikanischer Open-Wheel-Rennserien können sich dank Codemasters nun auch auf der Xbox einen Drehwurm holen. Stilecht geht's bei der "IndyCar Series" nämlich immer nur im Kreis herum, dank herausfordernder Überholmanöver und überraschend vielfältiger Ovalkonstruktionen ist's aber trotzdem spannender als fast jedes Formel-1-Rennen.
Die Unterschiede zur PS2-Fassung halten sich in Grenzen, sind uns aber doch ein Prozent mehr wert: So kommt die Grafik ein wenig ansehnlicher daher, außerdem dürfen jetzt im Splitscreen bis zu vier Piloten ran. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Brain in a Jar, England
Hersteller: Codemasters
www.ebraininajar.co.uk

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2: bereits erhältlich (80%, MAN!AC 07/03)
Xbox: bereits erhältlich
NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	F1 Career Challenge (75%, MAN!AC 07/03)
Xbox	F1 Career Challenge (76%, MAN!AC 07/03)
NGC	F1 2002 (77%, MAN!AC 10/02)

Xbox — Grafik 73 % — Sound 77 % — **81 %** Spielspaß

Realistische Ovalraserei mit großem Simulationsanspruch.

Midnight Club 2



XB Drängeln inklusive: Nachtraser kennen kein Pardon.

"Midnight Club 2" von Rockstar hält sich auf der Xbox spielerisch eng an das PS2-Pendant, wurde aber im Detail aufgemotzt: So bekam die Städteoptik eine Feinpolitur und wirkt nun eine Spur schicker, ohne allerdings den Charme des Spaßkonkurrenten "Midtown Madness 3" zu erreichen. Online macht's dank Xbox Live und Sprachkommunikation erwartungsgemäß Laune, der neue Vierer-Splitscreen sorgt gar für eine Spielspaßaufwertung. Schade nur, dass die Solokampagne zum Freischalten aller Extras weiterhin so überzogen hart blieb. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	8
Online	8

Entwickler: Rockstar San Diego, USA
Hersteller: Take 2
www.angelstudios.com

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2: bereits erhältlich (82%, MAN!AC 06/03)
Xbox: bereits erhältlich
NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

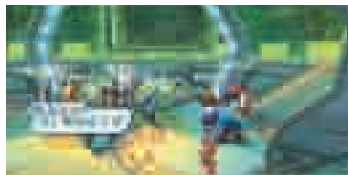
PS2	Wreckless: The Yakuza Missions (65%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Midtown Madness (Test auf Seite 60)
NGC	Wreckless: The Yakuza Missions (55%, MAN!AC 01/03)

Xbox — Grafik 80 % — Sound 64 % — **83 %** Spielspaß

Cool gemachte, aber arg schwere Checkpointraserei.



Phantasy Star Online Episode 1&2



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		–	
Online		4	

USK-Rating: 12 | Preis: ca. 55 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich (85%, MAN!AC 04/03)

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.atari.de

Pro
+ Team-Action per Internet
+ exklusive Voice-Chat-Funktion
+ hoher Suchtfaktor

Contra
- keine technichen Verbesserungen
- unkomfortable Kamera-Steuerung
- monatliche Online-Gebühren

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Phantasy Star Online

Xbox
Grafik 70 %
Sound 78 %
86 % Spielspaß

Fantastisch: Mit Sprachverbindung macht die actiongeladene Online-Metzelei noch mehr Spaß!



XB In Lobby (links) und Raumschiff (oben) trefft Ihr andere Spieler.

Nach den Gamecube-Fans (MAN!AC 04/03) kommen nun auch Xbox-Spieler in den Genuss, das erste Online-Rollenspiel für Konsolen zu zocken. Die überarbeitete Version verwöhnt Euch mit den neuen Abenteuern und Landschaften der "Episode 2" sowie zwölf statt nur neun Helden-Typen. Exklusiv auf der Xbox ist der Voice-Chat: Mit dem Headset des Live-Kits können sich die Party-Kumpane direkt unterhalten und Attacken koordinieren, ohne Tastatur oder Icons zu benutzen – das ist bei den kniffligen Obermotzkämpfen ein Riesenvorteil!

Ihr kennt "PSO" noch nicht? In ferner Zukunft besiedelt die Menschheit die Galaxis, darunter auch den Planeten Ragol. Doch der Kontakt zur Siedlerkolonie bricht ab, was ist passiert?

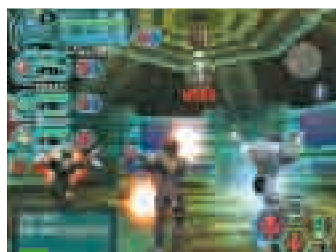


XB Obermotzduell bei rasanter Floßfahrt: Wenn alle vier Freunde gemeinsam auf die Giftschlange einprügeln, kapituliert sie schon beim zweiten Ansturm.

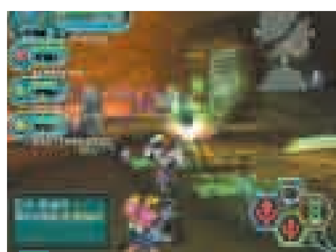
Die Hunter von Ragol

Die Sternenflotte schickt ein mächtiges Erkundungsschiff vollgepackt mit Kopfgeldjägern: Das sind die Online-Spieler, die als Magier, Nahkämpfer oder Scharfschütze dem Rätsel auf den Grund gehen. Ihr steuert Euren Helden aus der Third-Person-Perspektive. An Bord des Raumschiffs könnt Ihr kaufen, heilen und Aufträge ergattern: Neben Haupthandlung und Bonusaufträgen gibt's neue Missionen, die Ihr aus dem Internet auf die Festplatte ladet. Außerdem trefft Ihr andere Spieler, um eine Party zu bilden: Viele Rätsel und Monster bewältigt Ihr nur mit Teamwork.

Auf Ragol gelangt Ihr per Teleporter. Dort erwarten Euch einige Such- und Schalterrätsel, den Schwerpunkt bilden aber die vielen Echtzeit-Kämpfe. Je nach Beruf kämpft Ihr mit Zaubersprüchen, Schwert-Combos und Schusswaffen, hier ist Team-Taktik gefragt! Die Monster haben Euch niedergestreckt? Wer der Party nutzt, wird von den Freunden geheilt. *oe*

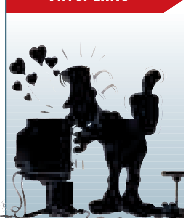


XB Sturm auf die Computerzentrale: Ballert auf Turbinen und Bildschirme!



XB Im Getümmel halten sich die Spieler gegenseitig den Rücken frei.

Oliver Ehrle



Nie wieder Texte tippen: Flotte Action-Kämpfe, gierige Schatzsuche und spontan arrangierte Team-Taktik mit Online-Partnern machten "Phantasy Star Online" zur Rollenspielperle. Auch auf der Xbox ist das Abenteuer so spannend wie der Dreamcast-Erstling, obendrein hat Sega jetzt auch das Kommunikationsproblem gelöst: Dank Voice-Chat könnt Ihr Euch selbst im wüsten Kreuzfeuer absprechen, einfach genial! Alles beim alten dagegen bei der Technik: Grafik und Sound sind auf dem Stand von vor zwei Jahren und Ihr grummelt nach wie vor über die unkomfortable Kamera, knappe Sichtweite sowie den Fokus. Seid Ihr zu nahe am Feind, könnt Ihr ihn gelegentlich nicht anvisieren. Trotzdem: Schon beim ersten Besuch auf Ragol hat mich die "PSO"-Sucht wieder voll erwischt!

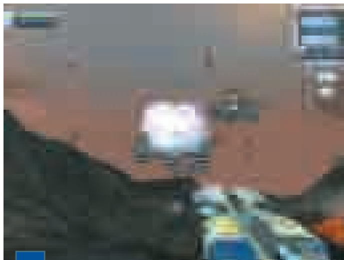
Nur für Online-Spieler!

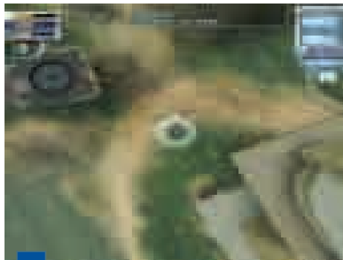
Ohne aktivierten Xbox-Live-Account ist "Phanatsy Star Online" nicht spielbar

Trotz Ein- und Mehrspieler-Modus mit Splitscreen braucht Ihr einen Xbox-Live-Account auf Eurer Festplatte, sonst klappt nicht mal das Erstellen eines Helden. Wer dann wirklich online zocken will, zahlt pro Monat knapp neun Euro für die Hunter-Lizenz (Bild), die ersten zwei Monate sind allerdings schon im Kaufpreis inbegriffen. Unser Tipp: Spielt erst mal offline und trainiert Euren Schützling in den Einsteigermissionen, dann könnt Ihr anschließend im Netz voll durchstarten.



Tribes: Aerial Assault

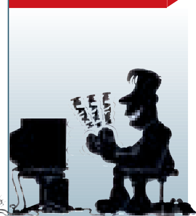

PS2 Flaggen-Jagd: Die schwebenden Plattformen sind hart umkämpft.


PS2 Für einen Bombenteppich schaltet Ihr Flieger auf Vogelperspektive.

"Aerial Assault" ist ein kleiner Online-Bruder der angestaubten PC-Ballerei "Tribes": Es gibt zwar einen knappen 'Campaign'-Modus (16 Missionen) und Bot-Matches für Solisten, aber die wirklich spannenden Schlachten finden im Internet statt. Entweder tretet Ihr allein oder per Splitscreen zusammen mit einem Kumpel dem Tribes-Core bei. Ihr erstellt einen Soldaten mit individuellem Outfit, verpasst ihm leichte bis schwere Rüstung und wählt aus einem dazu passenden Waffen-Repertoire – etwa Laser-Rifle, Minigun oder Granatwerfer. Für die taktische Note sorgen das Extra auf dem Rücken, ein Schild, Radarsensoren und diverse Versorgungstornister.

Bis zu 16 Spieler kämpfen in zwei Teams in 'Capture-the-Flag', 'Death Match' und anderen Team-Modi: Ihr steuert Euren Soldaten aus der Third- oder First-Person-Perspektive, stürmt dem Feind zu Fuß und mit dem Jetpack entgegen, haltet die Stellung oder ergattert ein Vehikel, um die Gegner mit schwerem Geschütz aufs Korn zu nehmen. Prima eignen sich Bomber und Jäger, es gibt aber auch flinke Motorräder und wuchtige Transporter. Toll für Einsteiger: Wer das virtuelle Leben aushaucht, darf sich nach wenigen Augenblicken wieder ins Getümmel stürzen. *oe*

Oliver Ehrle



Rasante Teamkämpfe, aber kein Fall für Präzisionsschützen: Mit großen Arealen, wuchtigen Vehikeln und Jetpack-Beschleunigung ist "Tribes" eine turbulente Ballerei, in der Ihr Euch stundenlang austoben könnt. Wegen Auto-Zielfunktion und der großen Reichweite der Waffen feuert Ihr aber oft auf weit entfernte Mitspieler, die Ihr nur anhand der Zielmarkierung ausmacht. Deshalb sind hektische Nahkämpfe und trickreiche Teamtaktiken eher selten. Werdet Ihr beschossen, könnt Ihr die Feinde mitunter nicht sehen, geschweige denn unterscheiden. Neben inhaltlichen Mankos fehlt's auch an der Optik: Die kahle Umgebung ohne Deckung und variantenarm animierte Protagonisten können den detaillierten Welten von "SOCOM" nicht das Wasser reichen.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	16

Entwickler: Inevitable Studios, USA
Hersteller: Vivendi
http://tribesaa.sierra.com

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	SOCOM US Navy Seals (86%, MAN!AC 07/03)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

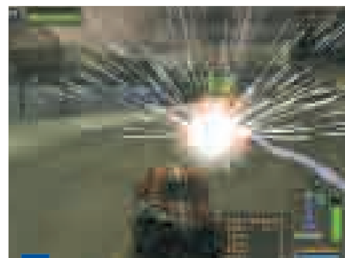
Playstation 2 — Grafik 65 % — Sound 67 % — **73 % Spielspaß**

Flott, aber nicht ganz ausgereift: actionlastige Team-Schlachten mit 16 Online-Soldaten.

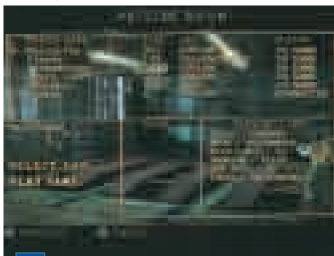
Twisted Metal:Black Online

Splitscreen-Matches sind nur der halbe Spaß, jetzt dürft Ihr "Twisted Metal: Black" endlich per LAN oder Internet spielen! Falls Ihr die rabiate Autoscooter-Variante noch nicht kennt: In den "Twisted Metal"-Arenen treffen sich acht todesmutige Offroad- und Truck-Piloten zum Shootout. Ihr ballert mit der Bordkanone und sammelt Extrawaffen wie Zielsuchrakete, Feuergeschoss und Druckwelle, welche feindliche Vehikel besonders übel zurichten. Clevere Krieger kennen außerdem die Fundorte von Reparaturkit und Turbo.

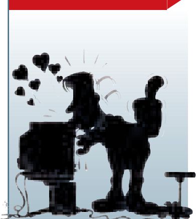
Im Gegensatz zur Solo-Version gibt es vier Spielmodi, bereits bekannt sind das 'Deathmatch' auf Zeit und 'Last-Man-Standing' – hier habt Ihr nur eine vorgegebene Anzahl an Leben. Neu ist die Schatzsuche 'Collector' und die besonders unterhaltsame Jagd 'Man Hunt', bei der ein Spieler gegen sieben Kontrahenten antritt: Der Einzelkämpfer erhält Punkte für gekonnte Ausweichmanöver, während seine Gegner um den Abschuss wetteifern. Wer den Bonus abräumt, fungiert dann in der folgenden Runde als Opfer. Wenn Ihr mal allein üben möchtet, könnt Ihr ein LAN-Spiel mit zwei Bots starten. Einen echten Einspieler-Modus gibt es nicht. *oe*


PS2 Zielsuchraketen sind optimal auf flachem Terrain.


PS2 Fatale Waffe: Die Energiewellen treffen alle nahenden Gegner.


PS2 Der Warteraum informiert über Regeln und Teilnehmer des Matches.

Oliver Ehrle



So machen die "Twisted Metal"-Schlachten richtig Laune: Ihr habt den ganzen Bildschirm für Euch und dürft trotzdem Eure Kumpels aufs Korn nehmen. Spielerisch ist die Online-Version mit dem Solo-Vorgänger identisch, Fans schwingen sich in ihren Lieblingswagen und fühlen sich in den wohl bekannten Arenen sofort heimisch: Die harten Ballergefechte fordern schnelle Reaktionen und intuitive Abschüttelmanöver, Taktikspieler gehen dagegen im Kugelhagel chancenlos unter. Auch für Komfort und Abwechslung ist gesorgt: Ihr könnt eigene Spiele hosten, via Passwort Freunde einladen und Regeln sowie AI der Bots variieren – zwei CPU-Piloten sind allerdings etwas wenig. Mit einer DSL-Leitung spielt sich's flüssig, allerdings sind auch holprige Modem-Matches möglich.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	8
Online	8

Entwickler: Incog Ent., USA
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 — Grafik 73 % — Sound 77 % — **82 % Spielspaß**

Instant-Action: unkomplizierte und schonungslose Online-Ballerei zum günstigen Preis.

Speed Kings

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Speed Kings

Playstation 2: **67%** Spielspaß — Grafik 64 % — Sound 53 %

Xbox: **68%** Spielspaß — Grafik 66 % — Sound 54 %

Gamecube: **68%** Spielspaß — Grafik 66 % — Sound 53 %

"Burnout" auf zwei Rädern: Rasant und kurzfristig unterhaltsam, aber insgesamt recht schlicht.



PS2 Tricks füllen Euren Turbovorrat auf, sind aber nur risikoreich auszuführen.



XB Ab nach unten: Wenn Ihr schadlos an dem querstehenden Tieflader vorbei kommen wollt, müsst Ihr schnellstens Bodenkontakt suchen und unten durchschlittern.

Gleich noch ein Climax-Rundumschlag für alle gängigen Konsolen: Geht's beim ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Motorradflitzer "SX Superstar" hauptsächlich auf Offroad-Pisten zur Sache, braust Ihr bei "Speed Kings" konsequent über Asphalt-Kurse. Als mutiger PS-Ritter wagt Ihr Euch an die gefährlichsten Motorradrennen der Welt: Regeln gibt's keine, stattdessen brettert Ihr wie beim Vierradkollegen "Burnout" über öffentliche Straßen. Dementsprechend seid Ihr ständig in Gefahr, mit arglosem Zivilverkehr zu kollidieren oder ins Blickfeld einer Polizeistreife zu geraten.
Um als erfolgreicher Straßenraser nach vorne zu kommen, benötigt Ihr blitzschnelle Reflexe, einen konsequenten Hang zum Vollgas und die perfekte Beherrschung Eurer Maschine: Während der Fahrt führt Ihr auf Knopfdruck Kunststücke wie Handstände aus, mit denen Ihr Euer 'Powerband' aufladet – ist das voll, lässt sich ein kurzzeitiger Turboboost zünden. Außerdem gewinnt Ihr so Respektpunkte: Zu jedem Rennen gibt es einige Nebenaufgaben wie besonders weite Sprünge oder spektakuläre Tricks, deren Erfüllung Euch auf Dauer besonders dicke Motorräder freischalten. Nicht nur cool anzusehen, sondern auch wichtig für Eure Gesundheit ist der Slide: Versperrt Euch z.B. ein Tieflader oder ein umgefallener Baum den Weg, legt Ihr mit schneller Reaktion kurzerhand Euer Bike flach und schlittert unten durch.
Neben Einzelrennen und Zeitrunden schaltet Ihr in kurzen Meisterschaften 18 Strecken in Metropolen wie Hamburg oder London frei. Per Splitscreen duelliert Ihr Euch mit einem Kumpel und überbietet Euch alternativ im Trickwettbewerb. *us*

Veröffentlichung:

PS2	Juli
Xbox	Juli
NGC	Juli

Entwickler: Climax, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.climax.co.uk

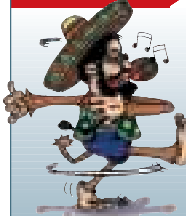
Pro
+ flottes Renntempo
+ einige originelle Stunteinfälle
+ eingängige Steuerung

Contra
– biedere Optik und schwacher Sound
– sinnvolle Optionen anfangs gesperrt
– Crashes häufig kaum vermeidbar

Alternativen:

PS2	SX Superstar (Test auf Seite 78)
Xbox	SX Superstar (Test auf Seite 78)
NGC	SX Superstar (Test auf Seite 78)

Ulrich Steppberger



Besser gut kopiert als schlecht neu erfunden: Dass sich Climax für "Speed Kings" kräftig bei "Burnout" bedient hat, ist kaum zu übersehen, denn bis auf die Art der Vehikel unterscheiden sich die Titel spielerisch nur geringfügig. Im Prinzip gar keine schlechte Sache, denn spannende Rennen mit viel Action sind so durchaus garantiert – zumal für den günstigen Preis auch Umfang und Kurszahl stimmen. Technisch wiederum gibt's gerade mal solide Kost, die etwas fade und auf der PS2 ruckelanfälliger ausfiel. Ärgerlich nur, dass Ihr regelmäßig fast unausweichlich in andere Fahrzeuge kracht, ohne große Ausweichchancen zu haben (trotz neckischer Slidefunktion). Dennoch lohnt sich für risikofreudige Motorradfans eine Probefahrt auf jeden Fall.



NGC Erfreulich: Im Splitscreen bleibt nicht nur der Zivilverkehr, sondern auch das komplette Gegnerfeld erhalten.

Frogger Beyond

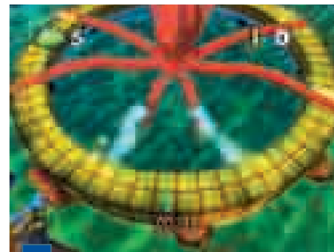
Konami lässt seinem Kultfrosch keine Ruhe und schickt ihn erneut ins Abenteuer. Statt aber wie beim reichlich verunglückten Vorgänger vor rund einem Jahr Held eines gruseligen Jump'n'Runs zu sein, gibt's mit "Frogger Beyond" wieder traditionellere Kost: Ihr steuert die grüne Amphibie nicht mehr frei durch die Landschaft, sondern hüpft wieder in vier Richtungen von Feld zu Feld durch hindernis- und gegnerreiche Szenarien. Wer Infogrames "Zapper"-Grille kennt, weiß genau, was ihn erwartet.

Sieben Welten mit je drei normalen Levels und einem Bosskampf sowie eine abschließende Landschaft mit dem finalen Obermotz wollen überwunden werden. Als pazifistischer Frosch habt Ihr keinerlei Waffen dabei und weicht deshalb jedem Ungemach hüpfend aus. Auf Knopfdruck springt Ihr bei Bedarf doppelt so weit oder besonders hoch, um größere



PS2 Feinde wuseln über fixe Routen, was Euch das Leben etwas erleichtert.

Lücken zu überwinden oder schwebende Goldmünzen zu sammeln. Vom erbeuteten Edelmetall gönnt Ihr Euch jederzeit anwendbare, rare Extras wie z.B. einen Schutzschild



PS2 Die Obermotze erledigt Ihr nur mit einer guten Portion Geduld.

oder Turboschuh für schnellere Bewegungen. Vereinzelte Schlüssel- und Wegerätsel fordern Eure grauen Zellen, mit gewandtem Zungenschlag sammelt Ihr herumschwirrende Fliegen für zusätzliche Bonusleben auf. Letztere braucht Ihr auch regelmäßig, denn trotz häufiger Checkpoints landen unbedarfte Hüpfer sonst schnell beim 'Game Over'. *us*

Ulrich Steppberger



Ärgerlich für Konami, dass Infogrames bzw. Atari mit "Zapper" früher dran war – denn eigentlich kann "Frogger Beyond" den Status als Originalhüpferei für sich beanspruchen, nur spielt sich's nahezu identisch zum Grillen-Klon. Immerhin fällt das Froschabenteuer sichtlich besser aus, denn neben einem deutlich höheren Gesamtumfang und abwechslungsreicheren Welten gibt's ausgeklügeltere Levels und einigermaßen frische Ideen wie die einsetzbaren Extras. Dazu gesellt sich der knackige (und damit für die jüngere Zielgruppe etwas heftige) Schwierigkeitsgrad, der geduldige Geschicklichkeitsfans länger am Pad halten dürfte. Schade nur, dass die Optik keine großen Sprünge macht und an keinerlei Mehrspieler-Optionen gedacht wurde.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami Hawaii, USA
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

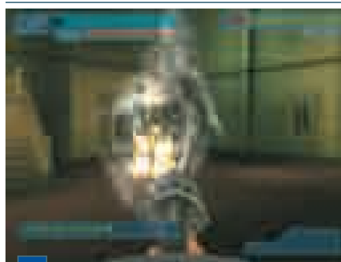
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Zapper (57%, MAN!AC 05/03)
Xbox Zapper (57%, MAN!AC 05/03)
NGC Zapper (57%, MAN!AC 05/03)

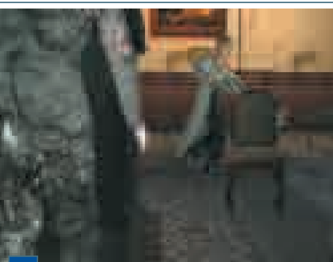
Playstation 2 — Grafik 61 % — Sound 59 % — **63 % Spielspaß**

Technisch wie inhaltlich simple, aber reichlich knackige Hüpferei mit ordentlichem Umfang.

Ghost Vibration



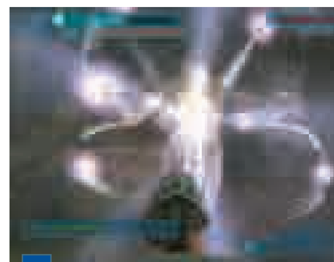
PS2 Obermotzduell: Der Geist am Ende jedes Levels kann Seelen schleudern.



PS2 Beim Marsch durchs Spukhaus fallen Euch die Gespenster in den Rücken.

Geisterjäger George und seine Freundin Alicia gehen auf die Pirsch: In einem gruseligen Herrenhaus treiben Gespenster ihr Unwesen. Mit Georges Harpune nehmt Ihr sie an die Leine, um sie anschließend einzusaugen.

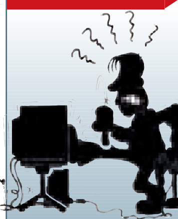
Das klingt wie ein spannendes "Luigi's Mansion" für Erwachsene, spielt sich aber wie eine primitive Mischung aus "Resident Evil" und Angelspiel: Der Weg durch das gruselige Anwesen ist vorgegeben, Ihr könnt aus wechselnder Perspektive lediglich vorwärts laufen – sprich, den Analogstick nach oben drücken. Sobald ein Geist auftaucht, schaltet Ihr in den Ego-Modus, dann bleibt Ihr stehen und ballert via Fadenkreuz mit der Harpune. Nach erfolgreichem Treffer saugt Ihr den Geist an und legt dabei kurze Pausen ein, damit Eure Wumme nicht überhitzt. Wer fleißig Gespenster sammelt, darf außerdem Kugeln schießen, die alle anwesen-



PS2 Ab in den Tank: Beim Einsaugen wollen Euch die Wesen abschütteln.

den Seelen lähmen. Taktisch unterscheiden sich Eure Gegner nur durch Mobilität, Zerrkraft und die Wucht ihrer einzigen Attacke: Haben sie Euch einmal getroffen, verschwinden die meisten Geister – hoffentlich erwischt Ihr sie beim nächsten Besuch! Trotz simpler Mechanik ist "Ghost Vibration" aber keineswegs leicht: Es gibt keine Rücksetzpunkte, gespeichert wird nur nach jedem Level und Extras wie Spukradar oder Bonuswaffen sucht Ihr vergeblich. *oe*

Oliver Ehrle



"Ghost Vibration" lässt Euch ungläubig staunen: So wenig Spiel bekommt Ihr für Euer Geld nur in seltenen Fällen. Ihr könnt nur vorwärts laufen und schießen, da sind selbst Atari-2600-Fans mehr Abwechslung gewohnt. Ach ja, bei den auf der Verpackung angekündigten Rätseln handelt es sich um wackelnde Kisten oder Bilder, in denen ein Geist steckt: Ballert drauf und lauft weiter. Auch atmosphärisch ist "Ghost Vibration" zum Gähnen: Die Handlung ist planlos, es gibt kaum Aufgaben und die im Grusel-Genre entscheidende Musikuntermalung beschränkt sich auf gelegentliche Synthie-Fanfaren. Mit Licht- und Transparenzeffekten ist die Grafik zwar nett, aber keinesfalls gruselig. Selbst verbissenen Geisterjägern bereitet "Ghost Vibration" kein Vergnügen.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Artoon, Japan
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating: 12
Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: mittelgroße Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Alone in the Dark: New Nightmare (87%, MAN!AC 12/01)
Xbox keine erhältlich
NGC Luigi's Mansion (87%, MAN!AC 06/02)

Playstation 2 — Grafik 65 % — Sound 57 % — **38 % Spielspaß**

Wir sind geschockt: planlose Geisterjagd auf dem Niveau eines Handy-Spiels.

Starsky & Hutch

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, ✓ Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, ✓ Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC nicht geplant

Entwickler: Minds Eye Productions
Hersteller: Empire Interactive
Website: www.empireinteractive.de

Pro
+ spannende Verfolgungsjagden
+ innovativer Zweispieler-Modus
+ Nettes Bonus-Sammelsystem
+ stimmige 70er-Präsentation

Contra
- überholte Grafik
- nerviges 'Hängenbleiben'

Alternativen:
PS2: Wreckless: The Yakuza Missions (65%, MAN!AC 12/02)
Xbox: Wreckless: The Yakuza Missions (68%, MAN!AC 04/02)
NGC: Wreckless: The Yakuza Missions (55%, MAN!AC 01/03)

Starsky & Hutch

Playstation 2: Grafik 72 %, Sound 74 % – 72% Spielspaß
Xbox: Grafik 70 %, Sound 74 % – 72% Spielspaß

Spaßige Stadt-Raserei mit innovativem Punktesystem und einigen Detailmängeln.



PS2 Vorsprung durch Extras: Dank aufsammelbaren Symbolen versetzt Ihr dem Gegner eine Ladehemmung und dreht mittels Turbosymbol gleich richtig auf.

Nachdem viele aktuelle Serien als Spiel verwurstet wurden, kommt nun die Cop-Serie "Starsky & Hutch" aus den 70ern zu neuen Software-Ehren. Dabei rast Ihr in haarsträubenden Verfolgungsjagden im Kampf gegen die Unterwelt quer durch den Großstadtdschungel von Bay City.
Die Raserei umfasst 19 Missionen, die sich in drei Staffeln zu sechs Episoden plus TV-Specials unterteilen. An Eurer Seite ist (wie in der Original-Serie) meist ein roter Ford Torino, mit dem Ihr Gangstern einheizt. Dazu benutzt Ihr Eure Wumme, die umso genauer trifft, je länger Ihr zielt. Neben den Schießereien lockern Eskortierungsaufträge das Polizeileben auf.

Quote oder Flop?

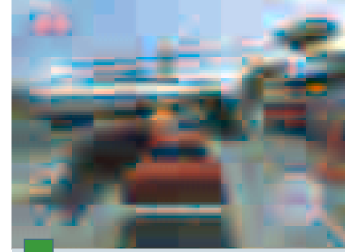
Das interessanteste Feature ist aber nicht unbedingt die Verfolgungsjagd, sondern ein Punktesystem, das die Einschaltquoten symbolisiert: Liefert Ihr Euch keine wilde Verbrecherhatz, werdet Ihr verletzt oder verliert Ihr gar die Gangster, sackt die Quote in den Keller und die Serie wird abgesetzt – 'Game Over'. Deshalb müsst Ihr Eurem Publikum einiges bieten: Bleibt den Ganoven immer auf den Fersen, springt über Schanzen, driftet wild um Kurven oder fahrt auf zwei Rädern, um Eure Zuschauer zu begeistern. In der ganzen Stadt sind zudem allerlei Symbole verteilt, die Ihr mittels Schießeisen aktiviert: Neben Turbo, Quotenpunkten, mehr Grip, neuen Waffen und Polizei-Sirene löst Ihr damit auch filmreife Action-Sequenzen aus, die in Zeitlupe gezeigt werden. So könnt Ihr den Verfolgten z. B. mit einem umstürzenden Truck samt Flammenmeer aufhalten und nebenbei die Quote steigern – letztere wird schließlich noch mit Medaillen belohnt.
Eine besondere Überraschung hält der Zweispieler-Modus parat: Eine Person betätigt sich als Fahrer, während der andere Bleikugeln verschießt – wahlweise mit Pad oder gar einer Lightgun.



PS2 Auch lange Drifts und Sprünge werden mit Einschaltquote belohnt.







XB Nach dem Comic-Briefing (oben) geht's auf die Jagd mit Hindernissen.

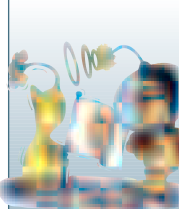
Auch nett: Alle Zwischensequenzen werden mit Comic-Standbildern in Szene gesetzt. Als englischer Sprecher konnte der Schauspieler Antonio Fargas (in der Serie besser bekannt als 'Huggy Bear') verpflichtet werden. Neben freispielbaren Wagen, Musik, Wettrennen sowie Bildern erwartet Euch die 'Freie Streife', bei der Ihr ungezwungen in vier Stadtvierteln umherrast. *ts*

Die Serie mit Tomate

Ein Klassiker kommt zu neuen Filmehren

Dave Starsky und Ken "Hutch" Hutchinson bilden das ungleiche Duo der US-Krimiserie von 1975: In 82 Folgen kämpfen sie für Recht und Ordnung in Los Angeles. Neben ihrer Schlagfertigkeit und trockenem Humor begleitet sie ihr treuer 74er Ford Torino (auch "Red Tomato" genannt) durch die Folgen. 1978 wurde die Serie sogar für den "Golden Globe" als beste dramatische TV-Serie nomiert.
Im Frühjahr 2004 starten die Dreharbeiten zum gleichnamigen Kinofilm mit Ben Stiller als Starsky und Owen Wilson als Hutch. Regie bei diesem humoristischen Streifen führt Todd Phillips. Zurzeit läuft die Serie täglich auf Kabel 1 im Mittagsprogramm.

Thomas Stuchlik



Wer hätte gedacht, dass in der Versoftung einer 30 Jahre alten Serie noch so viel Potenzial steckt? Zwar verbirgt sich hinter dem arcadelastigen Titel 'nur' ein weiteres Rennspiel, doch dank Quotensystem und verschiedensten Sammelobjekten macht die Raserei einen Heidenspaß. Gebremst wird das Vergnügen allerdings durch die langen Ladezeiten der PS2-Version und die nicht vorhandene Sicht nach hinten bzw. fehlenden Rückspiegel. Dazu bleibt der eigene Bolide allzu oft an Wänden und Objekten hängen, die zweckmäßige Grafik leidet unter teils heftigen Rucklern. Kranken die ersten Missionen noch an lahmem Ablauf, drehen die fordernden (aber nie unfairen) Jagden später richtig auf – die gelungene Präsentation im 70er-Look und wilde Stunteinlagen tun ihr übriges.

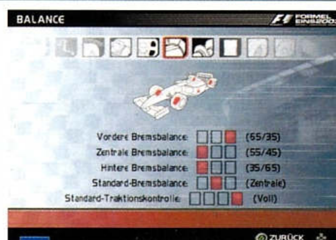
Formel Eins 2003



PS2 Vor der imposanten Kulisse des Hockenheimrings sucht Ihr den nächsten Bremspunkt. Hübsch: Die Digital-Anzeigen im Cockpit (Gang,Drehzahl und Tempo).



PS2 Regen lädt zu Rutschpartien ein – allzuschnell landet Ihr in der Bande.



PS2 Das Setup wurde gegenüber dem Vorgänger stark erweitert.

Seit 1996 beglückt uns Sony jede Saison mit einem F1-Titel für PSone bzw. PS2. Erwartungsgemäß setzt der Walkman-Erfinder diese Tradition fort und schickt auch dieses Jahr seinen Kandidaten ins Rennen. Dazu wurden wieder alle aktuellen 20 Fahrerprofile und 16 Strecken dieser Saison implementiert. Die Pistenänderungen auf dem Hungaroring und in Suzuka sind ebenso berücksichtigt wie das neue Reglement samt geänderter Punkteverteilung. Glücklicherweise wurde der Release früher als letztes Jahr gewählt – mitten in die reale Formel-1-Saison.

Modi-Gigant

Bevor Ihr aber auf den Asphalt rollt, wühlt Ihr Euch durch massig Optionen: So könnt Ihr neben Schäden, Regeln, Ausfällen, Benzinverbrauch und Renndistanz auch Witterungsverhältnisse wie Sonne oder Regen einstellen. Der Arcade-Modus (Einzelrennen oder Saison) sorgt für kurzen, unkomplizierten Fahrspaß. Daneben dürft Ihr ein Simulations-Rennen bzw. ein ganzes Rennwochenende bestreiten oder gleich um die Weltmeisterschaft kämpfen. Bei letzteren beiden absolviert Ihr die Veranstaltungen in allen Phasen: Vor dem Warm-Up könnt Ihr zu einer Testfahrt, drei freien Trainings-Sessions und dem Pre-Qualifying antreten. Hier freundet Ihr Euch nicht nur mit der Strecke an, sondern bereitet auch Euer Wagen-Setup fürs Rennen vor: Wählt Reifentyp, Bremsscheiben, Flügeleinstellungen, Druck- und Zugdämpfer der Aufhängung, Stabilisatoren, Radsturzwinkel sowie Bremsbalance und Getriebe – dabei kann jeder einzelne Gang justiert werden. Beim folgenden Qualifying habt Ihr (dank neuer Regeln) nur einen Versuch, eine gute Zeit und damit eine gute Platzierung für den nächsten Tag zu erhaschen.

Gut vorbereitet tretet Ihr dann zum eigentlichen Wettbewerb an: Bei Rennbeginn aktiviert Ihr Eure Startautomatik per L1-Taste, um möglichst schnell Plätze gut zu machen. Als praktisch erweist sich dabei die dynamische Cockpit-Perspektive: Die Kamera neigt und dreht sich in Richtung der nächsten Kurve. Während des Rennens habt Ihr gar die Möglichkeit, Bremsbalance und Traktionskontrolle per Steuerkreuz zu justieren. Trotzdem solltet Ihr den Blick nicht vom Asphalt nehmen, denn die CPU-Fahrer schlafen nicht. Eure Gegner nutzen jede Möglichkeit, an Euch vorbeizuziehen. Geht bei eigenen Überholmanövern allerdings nicht zu rabiat vor, denn Spoiler oder Reifen sind gerade im Regen schnell weggefahren. Beim rettenden Boxenstopp wählt Ihr nur den gewünschten Reifentyp – der Rest läuft automatisch ab.

Neben dem informativen Boxenfunk kommentieren wie schon im letzten Jahr Heiko Wasser und Christian Danner das Renngeschehen auf dem Bildschirm. Außerdem sorgen massig freispielbare Boni für längere Motivation. "Formel Eins 2003" wird auch mit der PS2 als Bundle für 230 Euro ausgeliefert. *ts*



PS2 Im großen Pulk hilft auch kein PS-starker Ferrari – Geschick ist gefragt.

Thomas Stuchlik



Aufgemotzt: Das Prequel wird in fast allen Disziplinen überrundet. Im direkten Vergleich fällt zuerst die hübschere Grafik auf, die fast nie ins Stocken kommt und bei Regen mit hübschen Spiegelungen auftrumpft. Passend dazu gesellt sich ein akurates Motorenheulen, das samt passendem Boxenfunk weitere Rennatmosphäre erzeugt. Auch die Gegner-KI hat ihren Namen verdient. Vor allem aber die direkte und exakte Lenkung vermittelt ein sehr gutes Gefühl fürs Fahrzeug und sticht damit den direkten Konkurrenten "F1 Career Challenge" aus. Allerdings hat EAs F1-Pedant der Sony-Königsklasse etwas voraus: Den motivierenden Karriere-Modus, der hier wieder gänzlich fehlt. Trotz Feature-Vielfalt setzt man auf bewährte Kost ohne Innovation.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ✔ Lenkrad
- ○ Maus
- ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun
- ○ Keyboard
- ✔ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✔ 16:9
- ○ Surround
- ✔ ProLogic 2
- ○ 60 Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2: Juli
Xbox: nicht geplant
NGC: nicht geplant

Entwickler: SCEE Studio Liverpool, England
Hersteller: Sony
Website: de.playstation.com

Pro
- + detaillierte und flüssige Grafik
- + aktuelle Saisondaten und Regeln
- + direkte Steuerung
- + viele Boni zum Freispielen

Contra
- – kein Karriere-Modus
- – zu wenig Neuerungen

Alternativen:

PS2	F1 Career Challenge (75%, MAN!AC 07/03)
Xbox	F1 Career Challenge (76%, MAN!AC 07/03)
NGC	F1 2002 (77%, MAN!AC 10/02)

Formel Eins 2003

Playstation 2
Grafik 78 %
Sound 73 %
80 % Spielspaß

Verbessertes Formel-1-Update mit aktuellen Saison-Daten und exakter Steuerung.

The Hulk

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler – Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

The Hulk

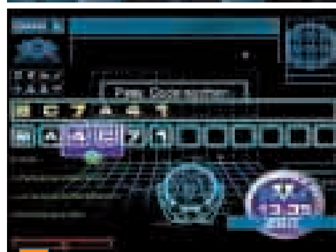
Playstation 2 – Grafik 68 % – Sound 70 % – **65 % Spielspaß**

Xbox – Grafik 64 % – Sound 70 % – **65 % Spielspaß**

Gamecube – Grafik 64 % – Sound 70 % – **65 % Spielspaß**

Kurzfristig spaßige Mixtur aus Zerstörungsorgie und Schleicheinsatz – auf längere Sicht zu eintönig.





NGC Freischaltbare Trailer und Simpel-Rätsel sorgen für Kurzweil.



"Minority Report", "X-Men 2", "Enter the Matrix", "The Hulk", "Terminator 3", "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" – Filmumsetzungen haben dieses Jahr Hochkonjunktur. Leider lässt die Qualität meist zu wünschen übrig, auch bei Vivendi Universals "The Hulk"?

Dr. Banner & Mr. Hulk

Ein Jahr nach den Ereignissen des Kinofilms ist Dr. Bruce "Hulk" Banner immer noch verzweifelt auf der Suche nach einem Heilmittel gegen seine fürchterliche Krankheit. Gerät Bruce in Rage, verwandelt sich der Wissenschaftler nämlich unweigerlich in den hünenhaften Hulk – ein grünhäutiges Monstrum mit Bärenkräften. Damit lässt sich's nur schwerlich ein 'normales' Leben führen, doch im Kampf gegen den von Allmachts-Fantasien getriebenen General Ryker ist Banners Metamorphose äußerst willkommen.

Im 'Story'-Modus durchstreift Ihr mal in menschlicher Gestalt, mal als Hulk insgesamt 25 Levels. Während Ihr als Bruce Banner meist in Stealth-Manier durch die Szenarien huscht, simple Computer-Rätsel löst und tunlichst Feindkontakt vermeidet, lasst Ihr als grünhäutiges Ungetüm Eure rohen Kräfte walten. Mit Riesenpranken kloppt Ihr Euch eingefangen von festen Kameraperspektiven durch anstürmende Gegnerhorden, benutzt herumstehendes Mobiliar als Argumentverstärker und aktiviert – sobald die Wutleiste gefüllt ist – via Knopfdruck eine vernichtende Spezialattacke. Natürlich dürft Ihr auch diverse Schläge zu durchschlagenden Combo-Attacken und überraschenden Wurfeinlagen verbinden.

Im 'Herausforderungs'-Modus prügelt Ihr schließlich um Highscores bzw. Bestzeiten, unter dem Menüpunkt 'Spezial-Features' findet Ihr freispielbare Infos zu Film und Spiel. *os*

Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox bereits erschienen
NGC bereits erschienen

Entwickler: Radical Entertainment, Kanada
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.hulkgames.com

Pro
+ Umgebung großteils zerstörbar
+ spannende Stealth-Einlagen
+ viele freispielbare Extras

Contra
– auf Dauer zu eintönig
– Kameraführung nicht optimal
– teils fade Optik

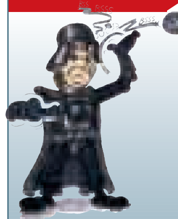
Alternativen:

PS2	X-Men 2 Wolverine's Revenge (67%, MAN!AC 06/03)
Xbox	X-Men 2 Wolverine's Revenge (67%, MAN!AC 06/03)
NGC	X-Men 2 Wolverine's Revenge (67%, MAN!AC 06/03)



XB Mutanten-Treffen: Hulk ist nicht der einzige mit Bärenkräften, die Zwischen- und Endgegner wirbeln Euer grünes Alter Ego locker durch die Luft.

Oliver Schultes



"The Hulk" reiht sich nahtlos in die durchwachsenen Filmumsetzungen der letzten Monate ein: Zu Beginn macht die ungewöhnliche Mixtur aus 'Ich haue alles kurz und klein' und 'Gaaanz vorsichtig, nur nicht entdeckt werden' zweifellos Laune. Selbst die auf Comic getrimmte Optik weiß zu gefallen, auch wenn vereinzelte Ruckler dezent nerven und einem vermurkste Kameraeinstellungen schon mal die Tarnung auffliegen lassen. Trotz freispielbarer Boni sowie kurzweiligem 'Herausforderungs'-Modus kommt nach einigen Stunden das große Gähnen auf: Die Aufgabenstellungen ändern sich nur marginal, Rätsel sind nahezu Fehlanzeige und die lahme Story sorgt auch nicht gerade für Motivationsschübe. Große Versions-Unterschiede sind nicht vorhanden.



PS2 Die andere Seite von Hulk: Als Mensch Bruce Banner müsst Ihr Euch vor allzu kritischen Wissenschaftler-Blicken und wachsamen Militärs in Acht nehmen.

International Superstar Soccer 3



NGC Im letzten Moment: Mit dem Tackling vereitelt Ihr Chancen.



NGC Im Fokus: Per Zoom-Perspektive lasst Ihr den Verteidiger aussteigen.

Besser als nichts: Statt die Cube-Fassung von "Pro Evolution Soccer" (erschien unlängst in Japan) hierzulande zu veröffentlichen, bringt Konami wenigstens eine Portierung des Arcade-Ablegers "ISS 3".
Genau wie sein direktes PS2-Vorbild kommt auch der Würfel-Fußball mit zahlreichen Spielmodi daher: Baut Euch eigene Cups zusammen, nehmt an einer nationalen Meisterschaft teil, legt eine kurze Trainingseinheit ein, gewinnt den Weltpokal oder startet im Missions-Modus. Bei letzterer Variante treten Pad-Kicker unter vorgegebenen Bedingungen wie 'Halte mit zehn Mann das Unentschieden' gegen zwölf KI-Truppen an. Für die Pflichterfüllung regnet es Punkte, die Ihr sodann gegen frische Trikots, Hosen oder Spezialmannschaften eintauschen dürft – sogar ein eigenes Stadion lässt sich auf diese Weise erbolzen. Auf dem grünen Texturrasen bleibt ebenfalls alles beim Bewährten: Egal ob platzierte Schüsse, butterweiche Flanken, gemeine Grätschen oder rüde Rempelattacken – via Aktionstasten habt Ihr jede Situation im Griff. Damit der Kick seinem betont unrealistischen Anspruch gerecht wird, führt Ihr via Schulterdrücker coole Tricks aus bzw. schaltet zwecks Körpertäuschungen temporär in eine Zoom-Ansicht. *tk*

Thorsten Küchler



Auch wenn notorische Simulanten die Nase rümpfen: Konamis launiger Arcade-Kick sorgt trotz maßlos unrealistischem Torreigen für unterhaltsame Stunden. Besonders gut gefällt mir der neue 'Mission'-Modus: So bleibt die Motivation selbst im eigentlich wenig fordernden Solo-Gebolze langfristig erhalten. Zudem wurde die Steuerung behutsam aufs kleine Cube-Pad zugeschnitten und macht Euch nach kurzer Einspielzeit keinerlei Probleme. Für die Präsentation gibt's dafür zum wiederholten Mal einen Rüffel in Richtung Konami: Zwar geschmeidig animierte, aber dafür kantige Spieler, spärliche Zwischensequenzen und dämliche Sprüche von Kommentator-Spezi Bernd Schuster gereichen höchstens zur Kreisklasse. Genre-Anhänger mit Hang zur Torflut greifen trotzdem zu.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami Osaka, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (85%, MAN!AC 05/03)
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 International Superstar Soccer 2 (85%, MAN!AC 06/02)
Xbox International Superstar Soccer 2 (85%, MAN!AC 06/02)
NGC International Superstar Soccer 2 (85%, MAN!AC 06/02)

Gamecube: Grafik 73 %, Sound 69 %, **85 % Spielspaß**

Tor! Zwar mager präsentiertes, aber dafür rasantes Arcade-Fußball mit witzigen Spielmodi.

Shrek Super Party



NGC Da sind die Ritter platt: Wer am heftigsten rollt, sackt den Sieg ein.

Keine Überraschung auch bei der zweiten Gamecube-Portierung eines Oger-Abenteuers: War das "Extra Large"-Jump'n'Run so schlecht wie das Xbox-Orginal, sieht's beim neckischen Mehrspieler-Spaß "Shrek Super Party" besser aus. Wie bei der Microsoft-Konsole gehen bis zu vier Teilnehmer gleichzeitig an den Start und messen sich in rund 30 technisch und spielerisch ordentlichen Minidisziplinen. Die Punktabrechnung mittels der mühsamen Käfertauscherei ist zwar weiterhin konfus und das Gesamtpaket ein paar Klassen hinter dem Genreprimus "Mario Party 4", Fans werden aber akzeptabel bedient. *us*

Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Mass Media, USA
Hersteller: TDK Mediactive
www.massmedia.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 35 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

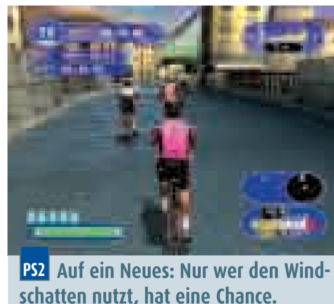
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (57%, MAN!AC 07/03)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Pac-Man Fever (Import) (53%, MAN!AC 12/02)
Xbox Fuzion Frenzy (41%, MAN!AC 04/02)
NGC Mario Party 4 (74%, MAN!AC 01/03)

Gamecube: Grafik 65 %, Sound 63 %, **57 % Spielspaß**

Ordentliche Minispiel-Sammlung ohne große Höhen und Tiefen.

Tour de France Centenary Edition



PS2 Auf ein Neues: Nur wer den Windschatten nutzt, hat eine Chance.

Die alljährliche Zweiradhatz durch französische Berge und Ebenen feiert 2003 ihren hundertsten Geburtstag, weshalb auch Konami seine Lizenz zum Spektakel wieder aus dem Besenschrank holt. Die "Tour de France Centenary Edition" unterscheidet sich allerdings nur minimalistisch vom wenig begeisternden Vorgänger: Immerhin könnt Ihr jetzt auf Knopfdruck Windschattenhilfe und neue Wasserflaschen anfordern. Ansonsten gibt's allerdings das gleiche monotone Knopfgedrücke und Rumgerolle wie zuvor, das große strategische Potenzial der Sportart wird nicht mal angekratzt – nur für ganz genügsame Ullrich-Fans. *us*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: DC Studios, USA
Hersteller: Konami
www.dc-studios.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Juli
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Tour de France (54%, MAN!AC 08/02)
Xbox Tour de France (54%, MAN!AC 09/02)
NGC keine erhältlich

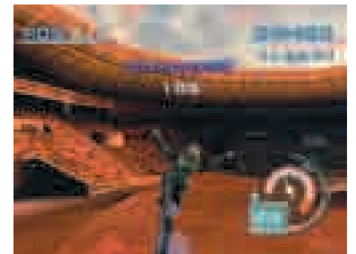
Playstation 2: Grafik 59 %, Sound 49 %, **55 % Spielspaß**

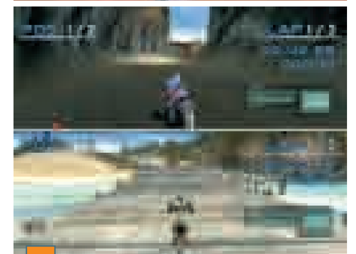
Dröge Radlerei mit fader Technik und magerem Spielprinzip.

SX Superstar



XB Ein echter Motocross-Champ kennt keine Pein: Auch bei engem Gegnerkontakt im englischen Regenwetter ist Konzentration auf das eigene Bike Pflicht.





NGC Stunt-Modus und Splitscreen-Rennen sorgen für Abwechslung.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei  Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

SX Superstar

Playstation 2: Grafik 75 %, Sound 71 % — 75 % Spielspaß
Xbox: Grafik 77 %, Sound 71 % — 76 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 77 %, Sound 71 % — 76 % Spielspaß

Schneidige Motocross-Raserei mit gewitztem Karriere-Modus, aber magerer Streckenzahl.

Climax arbeitet sich wacker durch jede Rennsportsorte, diesmal sind bei "SX Superstar" die Motocross-Bikes dran. Basierend auf der Technik von "ATV Quad Power Racing 2" saust Ihr nicht mit vierrädrigen Spaßvehikeln durch die Landschaft, sondern schwingt Euch auf waschechte Querfeldein-Motorräder. Neben den obligatorischen Einzelrennen und Splitscreen-Duellen spielt der Karriere-Modus die Hauptrolle: Als mittellose Nachwuchshoffnung startet Ihr mit einer hässlichen Freundin und einer abgewrackten Maschine in die erste Saison: Erst wenn Ihr Erfolge in der Meisterschaft einfahrt, trudeln Nachrichten auf Anrufbeantworter und Fax ein, die Euch u.a. Sponsorenverträge und neue Liebschaften bescheren. Fünf verschiedene Rennvarianten erwarten Euch an ebenso vielen Schauplätzen: Normale Rundkurse folgen einer festen Wegführung, während es Euch beim 'Baja' überlassen bleibt, wie Ihr die Abschnittstore erreicht. Während es dabei um die Meisterschaft geht, ist das andere Wettbewerbstrio nur zur Geldbeschaffung gut: Zeigt in Stuntarenen coole Tricks, kämpft Euch beim Bergrennen den steilen Abhang hinauf oder gewinnt auf dem verschneiten Etappenkurs ein Duell.
Damit Ihr Euch gegen die fünf CPU-Konkurrenten durchsetzt, solltet Ihr die Eigenheiten der Steuerung verinnerlichen: Auf Knopfdruck slidet Ihr enger um Kurven, während vor Sprüngen gut getimtes 'Vorladen' der Bikefederung für weitere Sprünge und somit bessere Trickmöglichkeiten sorgt. *us*

Veröffentlichung:
PS2 Juli
Xbox Juli
NGC Juli

Entwickler: Climax, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.climax.co.uk

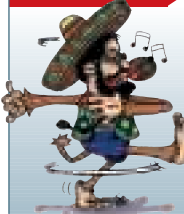
Pro
+ teils sehr gut gelungenes Kursdesign
+ abwechslungsreiche Rennarten
+ schön gestalteter Karriere-Modus

Contra
– Kurszahl hätte größer sein dürfen
– Trickausführung etwas hakelig
– Motorradverhalten teils unrealistisch

Alternativen:

PS2	MX Superfly (74%, MAN!AC 11/02)
Xbox	MX Superfly (75%, MAN!AC 03/03)
NGC	MX Superfly (75%, MAN!AC 11/02)

Ulrich Steppberger

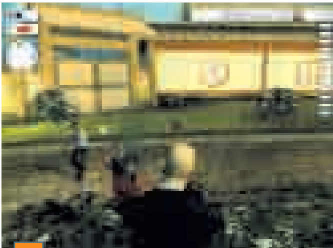


Das Schreckgespenst Jeremy McGrath lässt sich bei "SX Superstar" zum Glück nicht blicken, stattdessen entstand das erste richtig gute Acclaim-Motocross seit Urzeiten. Dank "ATV"-Technik gefallen die angenehm einfallsreich gestalteten Kurse mit schicker Landschaftsoptik, nur die Fahrer wirken hüftsteif. Kleinere Macken wie das unflexible Tricksystem und die gelegentlich schwammige Kollisionsabfrage macht der schicke, motivierend aufgemachte Karriere-Modus wieder wett. Nur bei den Kursszenarien hätte ich mir mehr Abwechslung gewünscht, wobei dieses Manko durch die unterschiedliche Streckenführungen bei den 'Baja'-Rennen gelindert wird. Neue Rennspielmaßstäbe setzt "SX Superstar" nicht, Zweiradfans haben dennoch ihren Spaß.



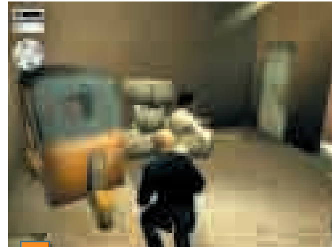
PS2 Wohin des Weges? Bei den 'Baja'-Rennen zeigt Euch nur ein Pfeil den Weg zum nächsten Tor – wie Ihr das unwegsame Gelände dahin überwindet, ist Eure Sache.

Hitman 2 Silent Assassin

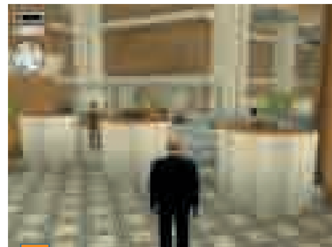


NGC Mord ist sein Hobby: Wird's brenzlig, zieht der Hitman eine Waffe.

Sein Name: 47. Sein Beruf: Profikiller – nach halbjähriger Wartezeit sucht Eidos' glatzköpfiger Antiheld auch den Gamecube heim. Inhaltliche Veränderungen sucht Ihr dabei vergebens: Analog zu seinen PS2- bzw. Xbox-Untaten schleicht und ballert sich der desillusionierte Attentäter durch 20 knallharte Einsätze rund um den Erdball. Trotz unzähliger Schießprügel liegt das Hauptaugenmerk jedoch mehr auf cleverer Tarnung denn rüder Meuchelei. So erwürgt Ihr lautlos Wachmänner, streift deren Klamotten über und spaziert anschließend ungesehen an den Tatort. Ob die Tarnung tatsächlich funktioniert, zeigt eine Leiste am Bildrand an: Blinkt die Anzeige rot, wird selbst ein Blinder auf Euch aufmerksam. Damit Ihr in den weitläufigen Szenarien nicht herumirrt, hilft Euer Auftraggeber mit detailliertem Kartenmaterial und Fotos etwaiger Zielpersonen. Nach gnadenloser Zielerfüllung geht's ins Kloster (kein Scherz!), wo Ihr Wummen verstaut respektive Euer Abschneiden bewertet wird – für Perfektionisten gibt's nämlich Bonus-Knarren. *tk*



NGC Falsches Ziel: Dieser Kerl ist Euer Informant, also nicht erwürgen.



NGC Wummen-Alarm: Wie komme ich bloß durch diese Metalldetektoren?

Thorsten Küchler



Mit "Hitman 2" legt der Gamecube sein Kinderimage endgültig ab: Das kompromisslose Killer-Spektakel ist definitiv nichts für schwache Nerven. Gottlob überzeugt der Konsolen-Thriller nicht bloß in puncto rohe Gewalt, sondern darüber hinaus mit unglaublich spannenden Einsätzen: Fiese KI-Gangster, stimmungsvolle Schauplätze, schier unendlich viele Lösungswege und besonders das ausgeklügelte Verkleidungs-Feature garantieren Suchtzustände. Als Sahnehäubchen gibt's einen grandiosen Orchester-Soundtrack auf die Ohren, der mitreißender kaum sein könnte. Ganz ohne Tadel wird der Berufsmörder aber nicht aus dem Testlabor entlassen: Der Optik fehlt's auch auf dem Cube dezent an Details und der grobe Schwierigkeitsgrad bürgt für Frust.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: I/O, Dänemark
Hersteller: Eidos
www.eidos.de

USK-Rating: 18
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ GBA-Link ○ Keyboard ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Surround ✓ 60Hz ○ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich (85%, MAN!AC 12/02)
- Xbox: bereits erhältlich (85%, MAN!AC 12/02)
- NGC: bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Splinter Cell (90%, MAN!AC 05/03)
Xbox	Splinter Cell (91%, MAN!AC 01/03)
NGC	Splinter Cell (90%, MAN!AC 07/03)

IT'S A MAN!AC

Gamecube Grafik 73 % Sound 84 % **85 % Spielspaß**

Verbrechen lohnt sich wieder: kompetente Umsetzung des spannenden Killer-Spektakels.

Disney Sports Basketball



NGC Hau' ihn rein, Goofy! Große Spieler haben unterm Korb einen Vorteil.

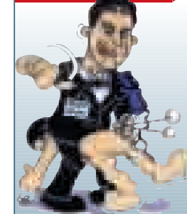




NGC Typisch Disney: Die Kamera zoomt immer wieder an Eure Spieler heran und zeigt schön animierte Nahaufnahmen – witzige Grimassen inklusive.

In Entenhausen ist die Sportwut ausgebrochen: Nach Fußball, Skate- und Snowboarding versucht sich Walt Disneys Comic-Sippe nun am Basketball. Eine realistische Korbjagd braucht Ihr angesichts der Protagonisten selbstredend nicht zu erwarten: Vielmehr treten Cube-Streetballer auf diversen Fantasie-Plätzen zum 3-gegen-3 an. Ähnlich dem erwachsenen Vorbild "NBA Street" hat die Schwerkraft dabei kaum Einfluss aufs Spielgeschehen: Mickey, Donald & Co. hüpfen wie Flummis durch die Gegend und dunken den Ball spektakulär in die Reuse. Dank betont simpler Kontrollen dürfen selbst Basketball-Novizen mitmachen: Via A-Taste wird geworfen, X sowie Y sind zum Passen da und mit dem B-Knopf streckt Euer Recke seinen Hintern raus – mehr braucht's nicht. Dementsprechend schnell habt Ihr Euch durch das optionale Training geworfen und startet bei einem der zahlreichen Modi: Von Einzelspiel über diverse Herausforderungen (zum Freispielen von Bonus-Truppen) bis hin zu einer ganzen Saison reicht die Palette. Am meisten Spaß macht der Zeichentrick-Sport aber im Mehrspieler-Modus mit bis zu vier menschlichen Athleten. *tk*

Thorsten Küchler



Kindgerechter Zuckerguss ohne rechten Spielgenuss: So knuddelig die legendäre Comic-Bande auch daherkommen mag, der US-Sport-Ausflug will nicht so recht zünden. Während die Fußball-Variante wenigstens noch Spieltiefe vorgaukelte, geht's hier trantütig und ohne Abwechslung zu: Ständig werft Ihr die Kugel wegen der verbockten Passkontrollen ins Leere, wundert Euch über doofe Computer-Athleten und nickt schließlich vor Langeweile fast ein. Nicht einmal die offensichtlich anvisierte Vorschul-Zielgruppe dürfte an trägem Match-Verlauf sowie 08/15-Spielmodi ihre Freude haben. Eigentlich schade, denn in Sachen Präsentation bzw. Technik macht die Cartoon-Korbjagd mit schicken Figuren und soliden TV-Ansagern eine gute Figur – mit "NBA Street" seid Ihr besser bedient.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ GBA-Link ○ Keyboard ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ○ 60Hz ○ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: bereits erhältlich

Alternativen:

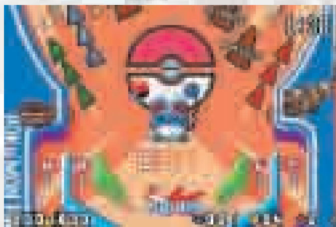
PS2	NBA Street Vol. 2 (85%, MAN!AC 06/03)
Xbox	NBA Street Vol. 2 (86%, MAN!AC 05/03)
NGC	NBA Street Vol. 2 (85%, MAN!AC 07/03)

Gamecube Grafik 73 % Sound 57 % **49 % Spielspaß**

Höchstens für die Kleinen: simples Arcade-Basketball mit netter Optik, aber nerviger Steuerung.

HANDHELD





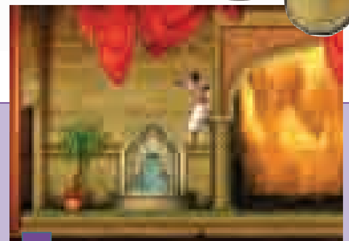


GBA Flipperfans freuen sich auf "Pokémon"- und "Sonic"-Varianten.

E3 2003

Spielplatz der Besonderheiten

Trotz nahender Hosentaschen-Konkurrenz durch Nokia und Sony dominiert der GBA weiterhin die Szene: MAN!AC spürte für Euch in L.A. die spannendsten Neuheiten auf.



GBA Auf GBA in klassischem 2D: der nächste "Prince of Persia"-Auftritt.

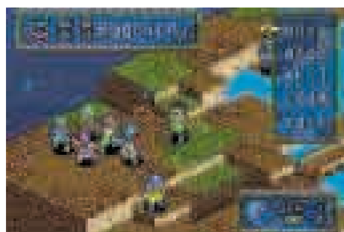
Der Kleine bleibt König: Nintendos GBA erfreut sich nach wie vor ungebrochener Beliebtheit, die durch die jüngst veröffentlichte SP-Variante noch zusätzlich wächst. In Zukunft steht dem Winzling allerdings ernsthafte Konkurrenz bevor, wobei die Ankündigung von Sonys mächtigem PSP deutlich spannender und vielversprechender ausfiel als die Präsentation des für reine Zocker nur mäßig interessanten N-Gage des finnischen Mobiltelefon-Giganten Nokia. Gegenwärtig beansprucht der GBA allerdings unangefochten die Spitzenposition, was sich auch im Softwareangebot wiederspiegelt: Praktisch jeder Hersteller hatte Handheld-Versionen oder zumindest Ankündigungen seiner wichtigsten Titel im Angebot. Für den Messerundgang auf diesen Seiten konzentrieren wir uns jedoch auf Neuerscheinungen, die entweder GBA-exklusiv an den Start gehen oder sich zumindest grundlegend von ihren großen Brüdern unterscheiden.

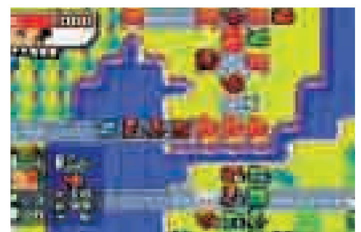
Nintendo legt vor

Erwartungsgemäß gab es die meisten und interessantesten Modulknaller bei Nintendo selbst zu sehen: Der Kultklempner Mario gibt sich in der aufgemotzten Neuauflage des NES-Klassikers **Super Mario Advance 4:**







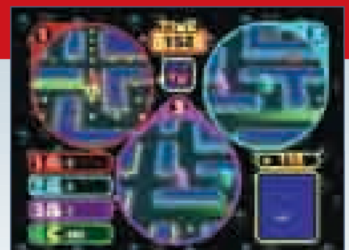


GBA Reichlich Futter für die grauen Zellen, denn tragbare Strategieknüller gibt's demnächst zuhauf (von links): "Final Fantasy Tactics Advance", "Fire Emblem", "Onimusha Tactics" und die Fortsetzung der Militärsensation "Advance Wars 2".

Die Verbindung macht's

Nintendos ambitionierte 'Connectivity'-Pläne.

Wie bereits im Messerundgang der letzten Ausgabe geschildert, setzt Nintendo gegen die hochtrabenden Online-Vorhaben von Sony und Microsoft auf die 'Connectivity' genannte Verbindung zwischen Gamecube und GBA: Bislang vorwiegend für schlichte und mit Ausnahme des hauseigenen "The Legend of Zelda: The Wind Waker" meist recht nebensächliche Gimmicks genutzt, soll die Funktion nun deutlich ausgebaut werden. So erscheint z.B. eine "Sims"-Episode von EA, die via Link exklusive Objekte enthält und bei dem virtuelle Bewohner zeitweise auf den GBA auswandern dürfen. Auch die im Handheld gefangene Knuddelmonster-Brut trifft sich dank "Pokémon Colosseum" auf der großen Konsole zu 3D-Kämpfen. Besonders im Mittelpunkt steht aber der Mehrspieler-Gedanke: Über "Final Fantasy Crystal Chronicles" sowie die beiden "Zelda"-Ableger informierten wir Euch bereits in der letzten Ausgabe, liebstes Steckenpferd von Entwickler-Ikone Shigeru Miyamoto ist aber eine neue "Pac-Man"-Auflage. Während ein Zocker am GBA den Pillenmampfer steuert, jagen ihn bis zu drei andere Teilnehmer via Gamecube auf kleinen Bildausschnitten – eine putzige Idee und kurze Zeit durchaus unterhaltsam, aber trotzdem nicht mehr als ein nettes Gimmick. Es wird spannend, ob sich Big N damit gegen die großen Online-Namen der Konkurrenz behaupten kann.

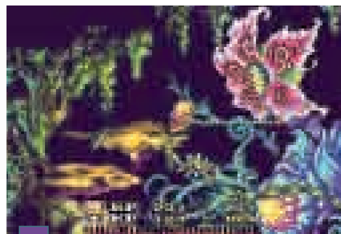


Drei gegen einen: Beim neuen "Pac-Man" wird die Pampelmuse von Euren Freunden gejagt.



GBA Rennspielüberraschung: Kemco entstaubt die hauseigene"Top Gear"-Serie und verblüfft mit ausgesprochen schnuckliger Umgebungsgrafik.


GBA Girl-Power: Samus muss erneut bei "Metroid: Zero Mission" ran.


GBA Rollenspielkult im Kleinformat: "Sword of Mana" steht vor der Tür.

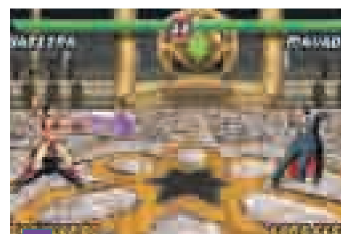
Super Mario Bros. 3 als Hauptheld die Ehre, während er im Rollenspiel **Mario and Luigi** die Bühne mit seinem Bruder teilt und beim vielversprechenden Geschicklichkeitshüpfer **Mario and Donkey Kong** seinem Ex-Erzfeind zu einem neuen Auftritt verhilft. Auch Anhänger der Weltraumamazone Samus Aran dürfen sich auf eine Fortsetzung freuen, die unter dem Titel **Metroid: Zero Mission** gewohnte Abenteuer- und Ballerqualitäten offenbart. Als weitere altbekannte und geschätzte Marken, die auf dem Nintendo-Stand ein Comeback feierten, fanden sich u.a. die obligatorischen Pokémon (diesmal mit **Pokémon Pinball Ruby/Sapphire**) sowie ein Rollenspielklassiker: **Sword of Mana** brachte die Augen alter Kämpen zum Glänzen. Deutlich jünger wiederum ist die Zielgruppe des inzwischen vierten **Hamtaro**-Abenteuers (den Test zum jetzt bei uns erscheinenden Vorgänger findet Ihr auf Seite 82). Als populärstes Handheld-Genre der E3 entpuppte sich der Strategiebereich, der gleich mit einem Quartett an Hochkarätern versorgt wird: Militärdenker kommen mit **Advance Wars 2** zum Zuge, während **Onimusha Tactics**, **Final Fantasy Tactics Advance** und **Fire Emblem** um die Fantasy-Krone streiten.

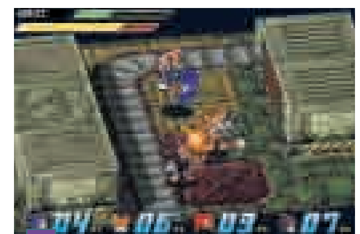
Best of the Rest

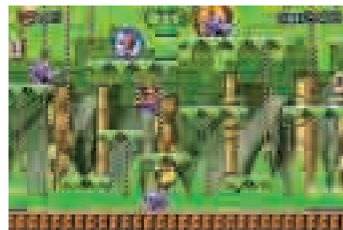
Auch bei den Drittherstellern gab es neben den erwähnten Standard-Umsetzungen einige interessante Module zu sehen: Sega setzt beim GBA auf die Zugkraft des blauen Igelhelden, der mitsamt seiner Sippe u.a. die Party-Prügelei **Sonic Battle** und den ansprechenden Flipper **Sonic Pinball Party** veredelt. Ubi Softs **Prince of Persia: The Sands of Time** setzt im Gegensatz zu den Next-Generation-Fassungen auf traditionelle 2D-Bitmap-Grafik und die Spielstärke der alten Teile. Fans der im Handheldbereich nur recht mager besetzten Prügel- und Rennspielgenres werden bei Midway und Kemco fündig: So feiert mit **Mortal Kombat: Tournament Edition** ein GBA-exklusiver Teil des blutigen Beat'em-Ups Premiere, während **Top Gear Rally** mit exzellenter Polygon-Optik dem Raserprimus "V-Rally 3" ernsthafte Konkurrenz machen könnte. *us*

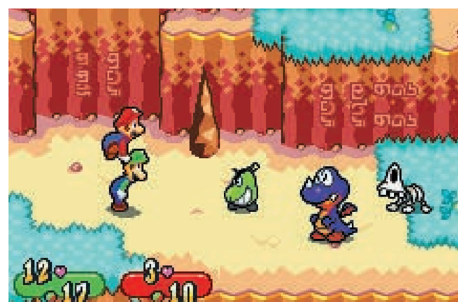
Die 20 spannendsten GBA-Neuheiten

Name	Hersteller	Genre	Termin
Advance Wars 2: Black Hole Rising	Nintendo	Strategie	Oktober
Boktai: The Sun is in Your Hand	Konami	Action-Adventure	Oktober
Disney's Magical Quest 2	Capcom	Jump'n'Run	4. Quartal
Final Fantasy Tactics Advance 2	Square-Enix	Strategie	Oktober
Fire Emblem	Nintendo	Strategie	2004
Hamtaro: Rainbow Rescue	Nintendo	Adventure	2004
Mario and Donkey Kong	Nintendo	Jump'n'Run	2004
Mario and Luigi	Nintendo	Action-Adventure	November
Mega Man Zero 2	Capcom	Jump'n'Run	4. Quartal
Metroid: Zero Mission	Nintendo	Action-Adventure	2004
Mortal Kombat: Tournament Edition	Midway	Beat'em-Up	4. Quartal
Onimusha Tactics	Capcom	Strategie	4. Quartal
Pokémon Pinball Ruby & Sapphire	Nintendo	Flipper	November
Prince of Persia: The Sands of Time	Ubi Soft	Action-Adventure	4. Quartal
Sonic Battle	Sega	Beat'em-Up	2004
Sonic Pinball Party	Sega	Flipper	4. Quartal
Spyro: Attack of the Rhynocs	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3	Nintendo	Jump'n'Run	Oktober
Sword of Mana	Nintendo	Rollenspiel	2004
Top Gear Rally	Kemco	Rennspiel	3. Quartal


GBA Kloppen ohne Gnade: Das neue "Mortal Kombat" wird GBA-exklusiv.


GBA Auch der Igel haut drauf, der "Sonic Battle" ist aber partytauglich.



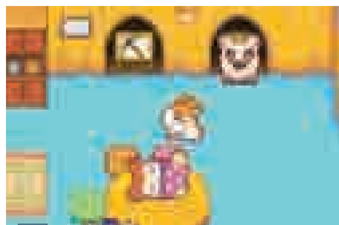


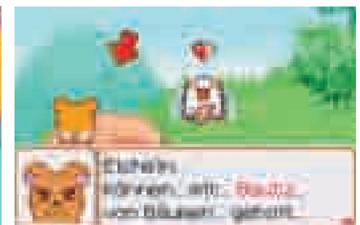

GBA Wo ein GBA ist, darf Mario natürlich nicht fehlen, sei es als Co-Star neben Donkey Kong (links oben), im Duett mit Brüderchen Luigi (links) oder als Soloheld in der jüngsten NES-Neuauflage (oben).

Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak

In der nachmittäglichen RTL2-Flut an Zeichentrickvehikeln für Plastikspielzeug- oder Sammelkarten werbung schlummert ein sympathisches Kleinod: Die Abenteuer einer Hamster-Sippe (Ham-Hams genannt) rund um den kulleräugigen Star Hamtaro versprühen so viel zuckersüßen Charme, dass selbst dem größten Grießgram warm ums Herz wird.
Im zweiten Handheld-Abenteuer (der Erstling erschien als allerletztes Game-Boy-Color-Modul) muss sich Hamtaro als Friedensstifter bewähren: Der fiese Ham-Ham Fratzi sorgt mit seinen Intrigen für Beziehungsstress unter den Hamsterpärchen, und nur Ihr könnt die traurigen Liebenden wieder zusammen bringen. Dazu zieht Ihr mit Eurem tierischen Helden in bester Abenteuer-Manier durch mehrere Gegenden und löst Rätsel: Meist geht es darum, den richtigen Gegenstand aufzutreiben, um in einer Sackgasse weiter zu kommen oder mit der passenden Ansprache andere Ham-Hams aufzumuntern. Dazu wählt Ihr aus einer Menüleiste die gewünschte Aktion aus Eurem Ham-Chat-Lexikon – allerdings beherrscht Ihr zu Beginn nur wenige Worte, die meisten der über 80 Begriffe erarbeitet Ihr Euch erst im Laufe des Abenteuers.
Neben der großen Reise schaltet Ihr eine Handvoll Minispiele frei, bei denen Ihr z.B. Ham-Hams für eine Foto-Session mit Klamotten schmückt oder zu den Ham-Jam-Melodien putzige Tanzroutinen inszeniert. *us*


GBA Immer dabei: Im Ham-Chat-Lexikon schlagt Ihr Euren Wortschatz nach.



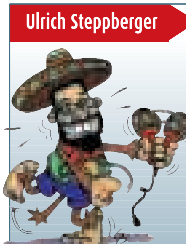

GBA Während Ihr im Clubhaus (links) u.a. die ganzen Minispiele findet, geben Euch die Ham-Hams in freier Wildbahn (rechts) wichtige Hinweise fürs Weiterkommen.

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 73 %
Sound 60 %
82 % Spielspaß

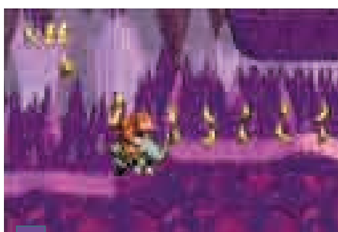
Zuckersüßes Abenteuer mit liebenswerten Helden und spaßigen Ideen für das Kind im Zocker.

Ulrich Steppberger



Niedlich bis zur Schmerzgrenze: Natürlich ist "Hamtaro" in erster Linie ein Spiel für die ganz jungen Zocker, doch wer sich auf den gnadenlosen Knuddelfaktor einlässt, hat durchaus auch im höheren Alter Spaß damit. Das Abenteuer bietet nämlich einiges an Tiefgang und stellenweise überraschend anspruchsvolle Rätsel sowie eine gesunde Länge – wer alle der zahlreichen Geheimnisse der Ham-Ham-Welt lüften will, hängt rund 20 Stunden am GBA. Die Handhabung fällt zielgruppengerecht leicht, während die schnuckeligen Ham-Chat-Aktionen genug Platz für witzige Ideen lassen. Technisch kommt "Hamtaro" mit dezent dudliger Soundkulisse und simplen Umgebungen eher schlicht daher, dafür sorgen die putzigen Hamsteranimationen für gute Laune.

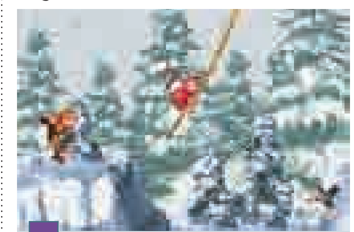
Donkey Kong Country




GBA Öffentliche Verkehrsmittel nach "Donkey Kong"-Art: Mit dem Nashorn trampelt Ihr einfach durch Gegner (links), die Sprengfässer schießen Euch weiter.


GBA Knifflig: Sobald Ihr diese Fässer aktiviert, fallen alle Gegner in einen Tiefschlaf – leider dauert der nur kurz.

Das waren noch Zeiten: Anno 1994 entwickelte Rare noch für Nintendo und beglückte Videospieler mit Perlen wie "Donkey Kong Country". Die GBA-Edition eben jener Dschungel-Hüpferei markiert nun die letzte Zusammenarbeit der beiden Softwarehäuser: Genau wie beim legendären SNES-Original spurtet Ihr aus klassischer 2D-Perspektive mit dem Affenduo Donkey und Diddy Kong durch sechs in zahlreiche Levels unterteilte Welten. Neben obligatorischen Sprungpassagen erwarten Euch diverse Taucheinlagen, rasante Fahrten auf einer Lore sowie explosive Fässer, die als Katapulte herhalten. Neugierige Naturen durchforsten zwecks Extraleben jedes der kunterbunten Szenarien nach Bananen oder güldenen Buchstaben. Vielleicht trefft Ihr dabei sogar auf eines der Reittiere: Das Nashorn sattelt Eure Recken bzw. stampft alles nieder, der Schwertfisch spießt fiese Haie auf und Strauß sowie Frosch überspringen jede Schlucht. Wer das Solo-Abenteuer beendet hat, versucht sich am 'Donkey Kong Countdown', wo Ihr jedes Level unter Zeitdruck bestreitet.
Außerdem freuen sich Kenner der ursprünglichen 16-Bit-Fassung über brandneue Minispiele: Wahlweise alleine oder gegen einen Kumpel drückt Ihr in 'Candys Zappelbude' à la "Parappa the Rapper" Tasten nach oder legt beim 'Funky Fischer' eine Angelrunde ein. *tk*


GBA Affiger Tarzan: An Seilen schwingt Ihr Euch über tiefe Abgründe.

Entwickler: Rare, England
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 84 %
Sound 75 %
71 % Spielspaß

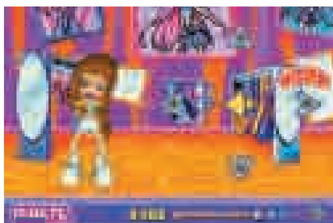
Spielerisch enttäuschende Konvertierung des immer noch wunderschönen Hüpf-Klassikers.

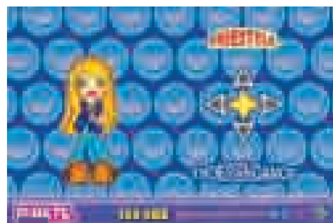
Thorsten Küchler



Rares verpätetes Abschiedsgeschenk an Nintendo wurde wohl von Konkurrent Microsoft sabotiert, denn anders kann ich mir die ausgehebelte Spielbalance nicht erklären. Dachte ich anfangs noch, meine Pad-Fähigkeiten seien eingerostet, entlarvt ein Blick aufs SNES-Original die Macken des Moduls: Eure beiden Protagonisten springen nämlich neuerdings viel behäbiger, was in Kombination mit der teils hakeligen Kollisionsabfrage für ungezählte Frustmomente sorgt. Gestählte Profis juckt das freilich wenig, aber die feine Intuitivität des Klassikers ist somit futsch. Nichtsdestotrotz besitzt der motivierende Handheld-Affentanz seine Stärken: Derart malerische Kulissen nebst brillanter Animationen und Effekte bietet kein anderer GBA-Titel – technische Oberklasse!

Bratz


GBA Da schmollt das Girlie: Dank ungenauer Abfrage häufen sich Fehler.


GBA Lahmes Gimmick: Die Solo-Einlagen geben sich reichlich witzlos.

Der Lizenzwahn von Ubi Soft treibt so manch' seltsame Blüte: Die "Bratz"-Mädels mitsamt ihren ultradünnen Hüften und extragroßen Stampfern mögen vielleicht in den USA bekannt sein, dem heimischen Handheldzocker sagen die schrägen Cartoon-Figuren allerdings wenig.

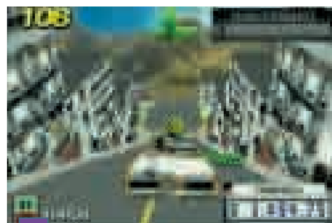
Für den Spielablauf tut's nichts zur Sache, denn hinter "Bratz" verbirgt sich ein einfach gehaltenes Tanzspiel: Während links Euer Tanzgirl vor sich hinwackelt, blickt Ihr rechts auf ein großes Kreuz, aus dessen Mitte Pfeile in vier Richtungen nach außen fliegen. Überdecken sie bestimmte Markierungen, drückt Ihr die jeweilige Richtung – dazu gibt's zwischendurch fade Freestyle-Soli. Leider ist die Steuerkreuzabfrage schwammig, die Anzeige latent unübersichtlich und die Musik mäßig, weshalb bald Langeweile aufkommt. *us*

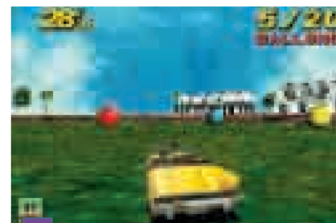
Entwickler: DC Studios, USA
Hersteller: Ubi Soft
www.dc-studios.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 60 %
Sound 59 %
52 % Spielspaß

Schlichtes Tanzspiel mit mittelprächtiger Musik und etwas ungenauer Steuerung.

Crazy Taxi


GBA Pixel des Grauens: Grober kann Polygon-Grafik kaum noch sein.


GBA Selbst die 'Box'-Minispiele sind drin – nur Spaß macht's viel zu wenig.

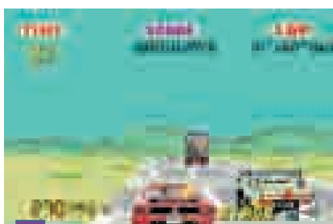
Segas aktuelle GBA-Strategie: Jede hauseigene Marke wird umgesetzt, koste es was es wolle. Jüngstes Opfer dieses Amoklaufs wurde die eigentlich launige Raserei "Crazy Taxi". Wer's nicht kennt, hier kurz der Spielablauf: Als schräger Chauffeur heizt Ihr durch eine Stadt und befördert Passagiere ohne Rücksicht auf Verluste möglichst schnell ans Ziel. Sämtliche Optionen inklusive der 'Crazy Box'-Minispiele wurden ins Modul gepackt, nur geht dem GBA leider kräftig die Luft aus. Die grobschlächtige und rucklige 3D-Optik lässt jegliche Übersicht und Dynamik vermissen, die Steuerungsfeinheiten der Vorlage klappen mit dem Handheld kaum noch – lediglich der Sound mit Sprachsamples schneidet ordentlich ab. So taugt "Crazy Taxi" nur als Skurrilität, denn Spaß macht's mit der mageren Technik nur wenig. *us*

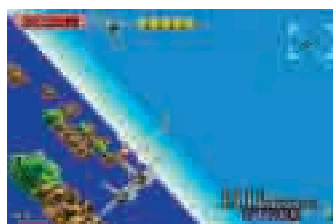
Entwickler: Graphic State, USA
Hersteller: Sega
www.graphic-state.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 60 %
Sound 72 %
47 % Spielspaß

Zu originalgetreue Umsetzung der Taxihatz, die den GBA maßlos überfordert.

Sega Arcade Gallery


GBA Ohne Lenkrad fällt die haklige "Out Run"-Steuerung besonders auf.


GBA Mangels Hydraulik verkümmert "Afterburner" zur Simpelst-Ballerei.

Lange genug hat's gedauert, jetzt steuert auch Sega seinen Beitrag zum Handheldtrend des Oldie-Recyclings bei: Unter dem Titel "Sega Arcade Gallery" wurden vier ruhmreiche Automaten aus der Hochzeit der Pseudo-3D-Bitmapgrafik versammelt.

Neben den ballerlastigen Klassikern "Afterburner" (holt 'Top Gun'-inspiriert feindliche Flieger vom Himmel) und "Space Harrier" (vertreibt als Jetpack-Held eine Alienhorde) kommen zwei Rennspiele zu Ehren. Bei "Out Run" flitzt Ihr im roten Ferrari-Cabrio über hügelige Landschaften, in "Super Hang-On" donnert Ihr als Zweirad-Pilot durch die Gegend.

Waren die Automaten seinerzeit durch coole Hydraulikfunktionen und überragende Optik reizvoll, verlieren die GBA-Umsetzungen viel an Charme, zumal die technische Umsetzung bieder ausfällt. So flaut der Spaß schnell ab, an das "Namco Museum" kommen die Sega-Klassiker bei weitem nicht heran. *us*

Entwickler: Bits Studios, USA
Hersteller: Sega
www.bitsstudios.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 65 %
Sound 63 %
58 % Spielspaß

Sammlung kultiger Automaten, die im Handheldformat leider arg viel an Reiz einbüßen.

Disney Sports Snowboarding


GBA Weiße Pracht: Nur schade, dass die Kurvenfahrt so schwer fällt.


GBA Grafische Gags wie diese Kunstbahn sind leider selten.

Disney-Lizenzen gibt's viele, aber die mit Mickey und Donald scheint am meisten zu kosten – jedenfalls lässt Konami keine Gelegenheit aus, praktisch jede Sportart mit den Zeichentrickhelden auf den Markt zu werfen. Nicht alle davon schaffen auch den Weg nach Europa, der "Disney Sports Snowboarding"-Spross allerdings schon.

Als wackerer Mausperiumsgenosse saust Ihr entsprechend schneebedeckte Hänge hinab, tretet gegen einen Konkurrenten an und führt simple Tricks aus, um Sammelkarten zu ergattern. Dank findiger Technik (die Strecken bestehen aus aneinandergereihten Filmschnippseln) sieht's ganz ansehnlich aus, lässt aber auf Dauer einiges an Abwechslung vermissen. Dummerweise sind die Sportler häufig nur sehr bockig über die weiße Pracht zu bugsieren, was für einige Nervereien sorgt – keine spielerische Katastrophe, aber insgesamt lediglich guter Durchschnitt. *us*

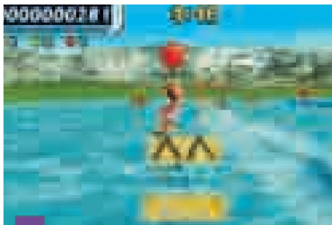
Entwickler: Konami Osaka, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 67 %
Sound 56 %
53 % Spielspaß

Optisch ansehnliche, aber schnell fade Schneerutscherei mit störrischer Steuerung.

Wakeboarding Unleashed


GBA Grinden in der Nacht: Vor Hong Kong seid Ihr im Dunklen unterwegs.


GBA GBA-exklusiv: Die Ballonjagd fällt ziemlich knackig aus.

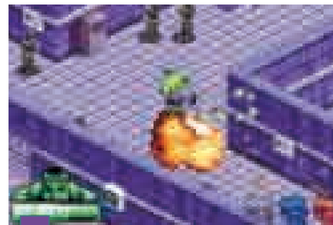
Auch wenn der Gamecube keine "Wakeboarding Unleashed"-Umsetzung bekommt, gehen Nintendo-Fans nicht leer aus – ihre Fassung ist eben auf dem GBA gelandet. Leider kann diese im Gegensatz zum 02-Kollegen "Kelly Slater's Pro Surfer" nicht mit den großen Konsolenkollegen mithalten: Optisch sieht's zwar dank gelungenem 3D-Effekt und flüssigem Scrolling ordentlich aus, doch bei Umfang und Trickausführung hapert's. Schlappe sechs Szenarien fanden den Weg aufs Modul, denen es zudem mangels Randbauten an Abwechslung fehlt. Da hilft auch der neue Ballonjagd-Modus wenig, der durch die Steuerung schnell frustig wird: Aktionen fallen durch die träge Abfrage und die problematische Abschätzung des Wasserabstands schwer – schade, mit Feintuning wäre mehr drin gewesen. *us*

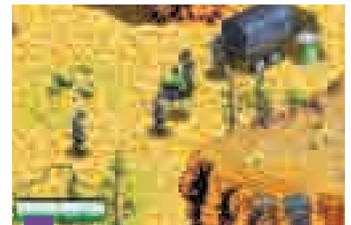
Entwickler: Small Rockets, USA
Hersteller: Activision
www.activisiono2.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 73 %
Sound 63 %
67% Spielspaß

Grafisch nettes, aber unübersichtliches Sportspiel, das an unpraktischer Steuerung leidet.

The Incredible Hulk


GBA Explosiv: Hulks Feinde attackieren mit MGs und Granaten.


GBA Schnappt Euch den Laster und erledigt die Soldaten auf einen Streich.

"The Hulk" total: Neben Kino und stationärer Konsole verwandelt das grünhäutige Ungetüm diesen Monat auch den GBA in ein Schlachtfeld. Aus einer versetzten Draufsicht dirigiert Ihr Euer monströses Alter Ego durch über 30 Levels: Ihr durchstreift kahle Laborkomplexe, gut bewachte Militäranlagen, zerklüftete Wüsten-Canyons und unterirdische Städte.
Natürlich wollen Euch allerlei Bösewichter ans grüne Leder, doch Hulk weiß sich zu wehren: Auf Tastendruck verteilt Ihr Fausthiebe und zelebriert Sprungangriffe. Ist Eure Wutleiste aufgeladen, attackiert Ihr mit Donnerschlag sowie Überkopf-Kracher. Selbstverständlich nutzt Ihr auch herumstehendes Inventar, um gegen Kampfpanzer und Heckenschützen zu bestehen. Dank trägem wie eintönigem Spielablauf rutscht "Hulk" schnell in den Motivationskeller. *os*

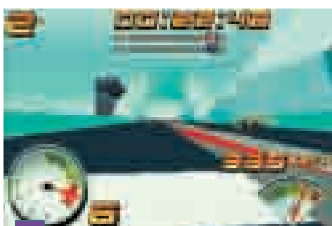
Entwickler: Pocket Studios, England
Hersteller: Vivendi Universal
www.vup-interactive.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 1

GBA
Grafik 52 %
Sound 47 %
39% Spielspaß

Nervtöter: trotz Multiplayer-Modus und großem Umfang ein langatmiges Prügel-Intermezzo.

Drome Racers


GBA Simpel, aber effektiv: Die Polygongrafik von "Drome Racers".


GBA Unerwartet anspruchsvoll: Gute Zeiten im Drag Race erfordern Übung.

Spiele aus dem Hause des dänischen Bausteingiganten Lego werden von älteren Zockern zwar meist weiträumig umgangen, doch bei der GBA-Variante der "Drome Racers" lohnt sich eine genauere Inspektion. Auf dem Handheld wurde nämlich eine unterhaltsame Flitzerei draus, die im Genre auf einem vorderen Platz landet. Das verdankt sie vor allem der Optik, die Veteranen unweigerlich an den Sega-Klassiker "Virtua Racing" erinnert: Statt diverser Bitmap-Tricksereien gibt's nämlich eine zwar recht schlichte, dafür aber ordentlich flotte und akzeptabel flüssige Polygonumgebung, durch die Eure Flitzer heizen. Erfreulicherweise stimmt auch die Fahzeugkontrolle und das Drumherum mit obligatorischem Extraeinsatz, ansprechendem Streckendesign und gar einer Prise Innovation durch die Dragsterrennen. Schönheitspreise wird "Drome Racers" nicht einfahren, aber für GBA-Raser lohnt sich's. *us*

Entwickler: Möbius Entertainment, England
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 75 %
Sound 60 %
79% Spielspaß

Spaßiger "Virtua Racing"-Verschnitt mit flottem Tempo und einer Handvoll netter Ideen.

Tom and Jerry: Infurnal Escape


GBA Prügeleien fallen dank mieser Kollisionsabfrage nervig aus.


GBA Nach dem Ableben sammelt Ihr in der Hölle Seelen ein.

Unverdrossen schmeißt der amerikanische Entwickler NewKidCo ein vermeintlich kinderfreundliches Handheldprodukt nach dem anderen auf den Markt: Diesmal landet mit "Infurnal Escape" eine weitere "Tom and Jerry"-Episode im Modulschacht.
In typischer Hüpfspielmanier wuselt Ihr als Kater Tom durch 15 in alle Richtungen scrollende Levels und sammelt vorgegebene Objekte auf. Hütet Euch vor Fallen, feindseligen Hunden und den fiesen Störaktionen von Mausgegner Jerry. Aggressiven Kläffern und anderen gesundheitsgefährdenden Zeitgenossen bratet Ihr u.a. mit einem Baseballschläger eins über. Die akzeptable Bitmap-Optik kommt erstaunlich häufig leicht ins Ruckeln, Hauptmanko der inspirationslosen Angelegenheit sind aber Steuerung und ungenaue Kollisionsabfrage: Viel zu oft passieren Euch kaum vermeidbare Fehler und verbockte Sprünge, was häufig zu Lebensverlusten führt. *us*

Entwickler: NewKidCo, USA
Hersteller: Ubi Soft
www.newkidco.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 55 %
Sound 34 %
42% Spielspaß

Dröges 2D-Jump'n'Run mit 08/15-Spielelementen und nervigen Steuermacken.

SECOND HAND

SUCHE

NINTENDO

Suche **Nintendo Gamecube** mit 1 Controller und möglichst 3 Spielen oder mehr, tausche gegen PS2 mit 5 Spielen, Memory Card und 2 Controllern.
Tel. 08666/8684

Hallo, ich brauche Eure Hilfe: Spiele **Taz Wanted** auf dem Gamecube. Hänge fest in San Francisco. Muss ins Gebäude Gladiatoons, übers Dach, aber wie? Ruft bitte an!
Tel. 05681/6752, 0171/2750111

Suche für Gamecube **NASCAR: Dirt to Daytona**, für Nintendo64 Starcraft64 und für Game Boy Color Wings of Fury, zahle gut.
T. 0043(0)650/7205063 (Österreich)

XBOX

Halo, Conflict: Desert Storm, Yager. Verkaufe: MotoGP 20 Euro, Ghost Recon 35 Euro, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 40 Euro, RalliSport Challenge 25 Euro, Splinter Cell 45 Euro, alle Top-Zustand, tausche auch.
Tel./SMS. 0162/3399026

EXOTEN/OLDIES

Suche für **NES** Legend of Zelda1+2, Maniac Mansion, Metroid und für Master System Ghostbusters, Preis nach Vereinbarung.
Torge Peikert, Lämmerheideweg 27, 25821 Bredstedt,
Tel. 0160/92322977

SONSTIGES

Ich suche laufend **Videospiele & Spielkonsolen** aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox, auch komplette Sammlungen.
Tel. 0160/97933018

Kaufe ständig Sammlungen folgender Konsolen. PS2, Super Nintendo, Game Boy Color, nur komplett in Originalverpackung.
Tel. 08586/979855 816-20 Uhr)

Kaufe PS2, PSone, Dreamcast, Nintendo64, Game Boy und Game-Boy-Color-Spiele, nur Top-Zustand. Schickt Eure Listen und Preisvorstellungen an:
Manuela Kurth, z.Hd. Linda Held, Stresemannallee 63, 60596 Frankfurt

VERKAUFE

NINTENDO

Für Gamecube: Need for Speed Hot Pursuit2, Medal of Honor Frontline, 007 Nightfire, Wreckless je 30 Euro, außerdem Nintendo64 mit Spielen und Zubehör für 140 Euro. Tel. 0173/8728366

Verkaufe **fast neuen GBA** mit Spielen und Zubehör, z.B. Tony Hawk's Pro Skater2, Advance Wars und Link-Kabel für GBA und Game Boy Color und vieles mehr.
Tel. 0711/651105 (ab 14 Uhr)

Nintendo64 + Zubehör + 3 Spiele an Meistbietenden. Suche N64, Dreamcast, PSone, PS2, NES, Game Boy (Color)-Spiele. Liste an:
Manuela Kurth, z.Hd. Linda Held, Stresemannallee 63, 60596 Frankfurt, SMS: 0160/98122685

Gamecube-Spiele: The Legend of Zelda: The Wind Waker (limitierte Auflage mit Bonus-Disc), Metroid Prime, Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Preis VB, alle Titel PAL und neuwertig.
Tel. 02232/680022 (Thomas)

Nintendo64 + 10 Top-Spiele + 2 Controller, Komplettpreis 220 Euro, auch einzeln zu verkaufen. Gamecube: Metroid Prime, Starfox Adventures, Eternal Darkness, Resident Evil, Super Mario Sunshine je 40 Euro, Pikmin und Star Wars Rogue Leader je 30 Euro.
Tel. 0162/8718963 (ab 18 Uhr)

Nintendo Gamecube + 1 Controller + RGB-Kabel + Memory Card + 3 Spiele (Star Wars Rogue Leader, Resident Evil, Resident Evil Zero), alles in Originalverpackung und in bestem Zustand für 285 Euro.
Philipp Knabe, Westerhofer Str. 45, 21224 Rosengarten

PLAYSTATION

Tausche: **PS2** + Originalverpackung + 1 Memory Card + 2 Controller + diverse Zeitschriften + 7 Spiele (FIFA 2002/2003, Grand Theft Auto3, Tony Hawk's Pro Skater3, Gran Turismo3, Zone of the Enders) gegen Xbox + 7 Spiele + DVD-Kit oder kompl. für 460 Euro.
Tel. 0160/6867680 (auch SMS)

Verkaufe **Silent Hill3**, nur zweimal durchgespielt, für 36 Euro.
Tel. 0172/4450590

PS2: Silent Hill3, Getaway, Primal, GTA3, WWE Smackdown, Onimusha2, Ratchet & Clank, Madden 2003. Xbox: Rayman3, Amped, Project Zero. Gamecube: Legend of Zelda: Wind Waker, Luigi's M., auch immer andere neue Spiele.
Tel. 02551/864787

PS2 + 2 Pads + 1 M.Card + 3 Spiele, z.B. Splinter Cell, Harvest Moon (PSone). Cube: Metroid Prime, Ph. Star Online, Minority R. Ghost R., Suche Dreamcastspiele: Skies of Arc., Outtrigger, Shenmue1 usw.
Tel. 09123/75198

XBOX

Xbox + Zubehör: 5 Spiele (Splinter Cell, Munch's Oddysee, Sega GT, Dead or Alive3, Jet Set Radio Future), DVD-Kit + DVDs, 2 Pads, 3 Demos, alles für nur 295 Euro.
T. 06336/6583, 0179/6897890 (ab 14 h)

EXOTEN/OLDIES

Verkaufe, tausche, kaufe **Neo Geo Home/CD/MVS-Titel**. Biete z.B. King of Fighters, Metal Slug, Samurai Shodown-Reihe und viele Japan-Spiele.
T. 0171/6751597 (Timo, ab 18 h), Mail: info@lbfilm.de

Spiele & Zubehör für Mega Drive /CD/32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, N64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **für Neo Geo Automaten:** Sengoku 30 Euro, Ghost Pilots 100 Euro, Blazing Star 115 Euro, Metal Slug1 150 Euro, World Heroes 30 Euro, Fatal Fury 30 Euro, Fatal Fury2 45 Euro.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe/tausche/kaufe **mehr als 100 Arcade-Jamma-Platinen**, 21 Neo Geo MVS Module, 1-4 Slot Boards, MAK-Konsole, Neo Geo AES Modul Konsole mit 3 Spielen, Memcard und Joyboard. Mega Drive, Dreamcast, PSone, PS2-Spiele.
Tel. 09261/629282

Verkaufe/tausche/kaufe **über 210 Arcade-Jamma-Platinen** + 5 Spielautomaten + 81 Neo Geo MVS-Module, 1-4 Slot Boards, MAK-Konsole, Neo Geo Konsole + 30 Spiele + Oldstyle Joyboard + Memory Card, PC Engine Konsole + 50 Spiele, 40 Mega Drive Spiele, 12 SNES-Spiele usw. Alles in 1A-Zustand, weiteres auf Anfrage.
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

SONSTIGES

Neo Geo, Super Nintendo, Mega Drive, Playstation, Saturn, Dreamcast-Spiele und Zubehör. Suche Gleylancer für Mega Drive sowie Xexex, Strato Fighter, R-Type Leo (Platinen).
Manuel Theile, Schweidnitzer Str. 8, 22045 Hamburg

(Ver)kaufe/tausche Xbox, PS2, Gamecube-Spiele. Habe Medal of Honor Frontline, Herr der Ringe, Conflict: Desert Storm, Devil May Cry2, Getaway. Für Xbox: Halo, Splinter Cell, Brute Force usw. Gamecube: Resident Evil Zero, Ikaruga. Suche Metroid Prime, SOCOM Navy Seals, Indiana Jones. Alle Spiele PAL bis 30 Euro.
Tel. 06262/3475, 0177/5191673

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,75 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an:

Cybermedia Verlags GmbH
Kleinanzeigen
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

▶ SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

▶ VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2,75 Euro in Briefmarken beilegen (5x 55 Cent-Briefmarke).

Name, Vorname ____ Straße, Nr. ____ PLZ, Ort ____

Ort ____ Datum ____ Unterschrift ____

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe. Ich verpflichte mich, gemäß dem neuen Jugendschutzgesetz dafür Sorge zu tragen, dass beim Verkauf die Kontrolle des Alters beim Empfänger hinreichend sichergestellt ist.

Cube-Absturz

Ich hab' mir neulich einen Gamecube ("Wind Waker"-Bundle) geholt und ausgiebig gezockt, bis plötzlich die Konsole abgeschmiert ist! Bild und Ton sind eingefroren und nix ging mehr! Daraufhin habe ich mich mal informiert und es schien nicht am Spiel zu liegen, sondern an der Konsole – jedenfalls ist bei einem Kumpel das gleiche Problem mit "Turok Evolution" aufgetreten und auch im MAN!AC-Forum kann man lesen, dass es des Öfteren zu Abstürzen gekommen ist! Meine Frage: Ist das bei Euren Spielewürfeln in der Redaktion auch schon vorgekommen? Wenn ja, warum habt Ihr dann noch nie ein Wort darüber verloren?
Dann hab' ich noch eine Frage bezüglich "Phantasy Star Online Ver. 3": Warum gab's keine Bilder zu dem Titel in der aktuellen Ausgabe, obwohl es für die E3 angekündigt war (www.nintendo-europe.de)? Ich hab mich eigentlich schon damit abgefunden, dass es vielleicht aus Platzgründen keine Erwähnung gefunden hat und es in der nächsten Ausgabe nachgeholt wird. Auch bei Euren Konkurrenten ist keine Spur von dem Spiel zu finden, nicht einmal in der Releaseliste! Kann es sein, dass Nintendo den Online-Markt doch lieber den 'Großen' überlassen will?
So, und jetzt noch 'ne Frage zur Würfel-Software: Besteht die Chance, dass es ein "Sakura Wars" für den Gamecube geben wird? Und erscheinen vielleicht auch mal innovative Musikspiele mit lustiger Peripherie?

Ottaku, via E-Mail

Deinen geschilderten Gamecube-Absturz können wir nicht nachvollziehen: Weder in der Redaktion noch in unseren privaten Gemächern ist ähnliches passiert. Sprich, die Nintendo-Würfel verrichteten auch nach stundenlangem Dauerzocken klaglos ihren Dienst. Sollten sich die Abstürze häufen, wende Dich am besten an Nintendos Kundenberatung (Telefonnumer in der Betriebsanleitung).
Zu "Phantasy Star Online Ver. 3" gab's bislang noch kein Material, weder Bilder noch konkrete Infos. Ob eine "Sakura Wars"-Episode für den Gamecube erscheinen wird, steht ebenso in den Sternen wie die Veröffentlichung eines Musikspiels samt cooler Peripherie.

Gewalt-Nachschlag

Nachdem ich die Leserpost in Ausgabe 07/03 (speziell den Leserbrief mit der Überschrift 'Gewalt Overkill' von Jaunty und die Antwort des Redakteurs) gelesen hatte, spürte ich das Verlangen, Euch eine E-Mail zu schreiben. Ich zocke Telespiele – Entschuldigung, Videospiele – nun schon seit ca.1980. Ich habe die Entwicklung also miterlebt. Ich sollte vielleicht im Voraus sagen, dass ich kein Fan der BPjM bin (die haben ohne Frage schon des Öfteren übertrieben), aber ich halte die Stelle für eine sinnvolle Einrichtung, schließlich soll sie Kinder und Jugendliche (das ist ja wohl die größte Zockergruppe) vor seelischem Schaden bewahren.
An dieser Stelle kommen wir zur einem meiner Kritikpunkte in Sachen 'Brutalität in Videospielen'. Ich bin der Meinung, dass mit extremer Darstellung von Gewalt in Videospielen auf Dauer eine Verrohung bei Kindern und Jugenlichen entsteht. Natürlich ist dieser Faktor nicht alleine entscheidend: Elternhaus, Umgang, Medien spielen sicherlich auch noch mit, aber das ist doch keine Entschuldigung dafür, solche Spiele zu veröffentlichen. Ich glaube, dass beispielsweise "Resident Evil"-Ego-Shooter usw. nichts für Kinder und Jugendliche sind, die sich noch in ihrer geistigen und moralischen Entwicklung befinden. Deswegen sind diese Spiele zu prüfen und mit einer entsprechenden Altersfreigabe zu versehen.
Ach ja: Zu dem Satz von Jaunty 'Wer ein gewalttätiges Spiel will, bekommt es auch' wollte ich noch etwas sagen. Teilweise mag er ja Recht haben, Drogen bekommt man auch irgendwoher wenn man sich anstrengt. Aber soll der Staat sie deswegen freigeben? Zum Schluss noch ein kleine Anmerkung: Wenn man Spaß daran hat, wenn irgendwelche Körperteile durch die Luft fliegen, Blut spritzt oder eine Spielfigur einen Todesschrei ausstößt, dann sollte man mal sein Gehirn checken lassen – und am besten nimmt man den Entwickler gleich mit.
In solchen Momenten wünsche ich mich zu den Anfängen der Branche zurück, wo die Grafik (aus der heutigen Sicht) zwar mies war, aber wesentlich mehr Wert auf das Spielprinzip gelegt wurde.

Reiner Rieß, Nürnberg

Wie letzten Monat bereits angemerkt: Das Thema 'Haben Videospiele mit gewalttätigem Inhalt Auswirkungen auf das Verhalten sowie die Entwicklung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen' lässt sich abschließend nicht klären. Wir halten eine verbindliche Altersfreigabe deshalb auch für sinnvoll. Der Vergleich von Videospielen mit Drogen geht allerdings zu weit: Die beiden Themen in einen Topf zu werfen und dann noch im nächsten Atemzug alle Fans von "Resident Evil" & Co. als geisteskrank zu beschimpfen, ist schlichtweg anmaßend. Einige Leute stehen nunmal auf Splatter, andere eben auf Musikantenstadl und Big Brother – wer ist verrückter?

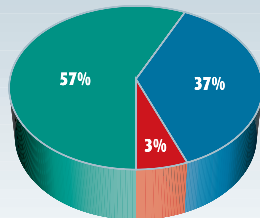
Rundumschlag

Hallo Ihr Videospielredakteure da draußen! Diese E-Mail, die ich verschiedenen Zeitschriften zukommen lasse, schiebe ich schon viele Monate vor mir her. Es geht in erster Linie um Veränderungen in der Aufassung vieler Journalisten im Videospielbereich in den letzten Jahren. Ich bin eigentlich nicht der Typ, der sagt, "früher war alles besser", aber in diesem Fall ist es leider Gottes so. Früher, als Videospielmagazine noch um Anerkennung rangen, waren die Redaktionen sehr viel fairer und nutzten gelegentlich ihr Gehirn länger als sechs Sekunden, um über ein Problem nachzudenken bzw. sich eine Meinung zu bilden.
Problem Nr.1: Anti-Japanismus – der umfangreichste Punkt, den ich anspreche. Als ich mit dem Lesen Eurer Magazine begonnen habe, war der heute 'entweihte' Leitspruch der Videogames tatsächlich noch Programm. Jedes System und jedes spielerische Konzept, das von Interesse hätte sein können, fand Gehör. Dabei spielte es keine Rolle, ob es sich um ein Thema aus unseren Breiten, Amerika oder Japan handelte. Ich weiß noch immer, wie geflasht ich vor über 10 Jahren wahr, als ich meine erste Videogames in Händen hielt und auf einmal Vokabeln wie PC Engine, Neo Geo oder Super Famicom lernte. Auch brachte man Spielkonzepte, die nach Meinung der Hersteller für Europäer gänzlich uninteressant und/oder zu komplex gewesen wären, den Lesern nahe – sei es anfangs "Final Fantasy" oder ein halbes Jahrzehnt später "Pokémon" gewesen. Zusätzlich wurde heiß diskutiert, weshalb uns Europäern diese neuen bzw. genialen Ideen vorenthalten wurden. Diesen Diskusionen und den Einsatz der Redakteure bei Interviews und Messen haben wir es u.a. zu verdanken, dass '97 "Final Fantasy 7" und im Laufe der Zeit auch fast alle anderen Teile der Serie in Europa erschienen. Spiele, die Nintendo für Europäer ungeeignet hielt. Damals galt auch noch die Regel, dass man einem großen Spiel auch viel Platz lies – egal, aus welchem Territorium und welchem Genre es war.

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

MAN!AC-MEINUNG NR.8

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 06/03 ging es um die neue Fassung des Jugendschutzgesetzes. Wir fragten, ob für Euch die positiven Aspekte überwiegen oder ob Ihr mehr Probleme befürchtet. Hier das Ergebnis:

- **A** Die positiven Aspekte überwiegen.
- **B** Mal abwarten, wie sich alles entwickelt.
- **C** Das neue Jugendschutzgesetz verursacht mehr Probleme als es löst.

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder: Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Wie sieht die aktuelle Situation aus? Heute kann es ein japanischer Titel nur groß auf ein Cover Eurer Magazine schaffen, wenn er entweder seit vielen Jahren etabliert ist (was wohl mit den Kindheitserinnerungen der Redaktionen zusammen hängt), möglichst viel Sex, europäischen Grafikstil oder Gewalt bietet. Beispiel: die letzten sechs MAN!AC-Cover.

So landen wir beim nächsten Punkt: der typisch japanischen, 'kindgerechten' Grafik, die heute auch ein wichtiger Grund ist, Games aus Japan mitunter komplett tot zu schweigen. So habe ich in den Printmedien bisher nur in der N-Zone eine Berichterstattung zu "Pokémon Ruby and Saphir" gelesen. Obwohl "Pokémon" zu den erfrischendsten, genialsten und motivierendsten RPG-Konzepten der letzten Jahre gehört, gab es kaum eine Silbe darüber zu lesen. Hätte man die Pokémon nicht 'kindgerecht', sondern möglichst schön europäisch und brutal aussehend gestaltet, wäre die Wahrscheinlichkeit für ein Preview ungleich größer gewesen.

Hier kommt spätestens der Einspruch: 'Sprachbarriere'... und welch' ein Zufall, wir sind beim nächsten Unterpunkt gelandet, welches das Problem der japanischen Sprache ist. Ich weiß zwar nicht, ob Ihr schon mal was davon gehört habt, aber es besteht die Möglichkeit, jemanden einzustellen, der über Japanischkenntnisse verfügt. Auch ist es seit neuesten nicht mehr verboten, als Deutscher eine Sprachschule aufzusuchen, um zumindest das Lesen und Verstehen von Kana und Kanji zu lernen. Aber abgesehen davon waren die Redakteure von damals allem Anschein nach auch gebildeter als heute. (...)

Auch die Offenheit gegenüber neuen Konzepten aus Japan vermisst man völlig. So gab es schon einige 'Dating-Simulationen' im Land der aufgehenden Sonne. Eine Berichterstattung wurde aber großzügig unterlassen. Dating-Sim? Wer soll denn so was spielen, außer Japanern? Kaum erschien aber eine solche, getarnt als Volleyballspiel für Schwanzgesteuerte ("DOAX", für alle, die es noch nicht erraten haben), stellen diese Redakteure fest "Hey! Sowas macht ja auch Spaß! Wie innovativ!" Aber anstatt aus diesen Erkenntnissen zu lernen, wundern sich die Leute der schreibenden Zunft, weshalb kaum einer "Dancing Stage" spielt. (...)

Zu guter Letzt komme ich zu dem Thema: Eignung für den Job des Videospielredakteurs. Wie schon unter dem ersten Punkt erwähnt, geben einige Schreiberlinge ein schwaches Bild ab, was den Verstand einer bestimmten Thematik betrifft – nicht nur was Japanisch angeht. Ein paar Beispiele sollen zeigen, dass sich selbsternannte Fans z.T. gründlich in ihren 'Fachgebieten' verhauen – in einem Maß, in dem es einem echten Fan nie passieren würde. (...) Oder wie wäre es mit Motorsport? Weihnachten erschienen zwei F1-Sims für die PS2: "Grand Prix Challenge" und "Formel 1 2002". Drei meiner Stammmagazine testen PS2-Spiele. Nr.1 sagt, man ist mit "GPC" besser bedient, Heft Nr. 2 sieht dagegen "F1 2K2" vorne. Da denkt sich jetzt jeder, Mag Nummero 3 bringt die Entscheidung... voll daneben! Dieses 3. gönnt den beiden Spielen nicht mal eine komplette Seite und empfielt zum Schluss "F1 2002" von EA! (...) Mal ganz davon abgesehn, dass aufgrund der Änderungen im Fahrerfeld (man erinnere allein an die endlose Arrows-Posse) das Spiel nicht wirklich mit der Realität übereinstimmt, ist unser GP von Deutschland noch genauso wie im Vorjahr! Dabei war bereits 2001 klar, sprich lange bevor mit der Erstellung von "F1 2002" begonnen wurde, dass der Hockenheimring für 2002 so stark umgebaut wird wie noch nie eine Strecke zuvor! (...)

Ich komme zu dem, was wohl die meisten Leser dieses Briefes herbeisehnen – ich komme zum Ende. Als Fazit kann ich leider nur schließen, dass die meisten Redakteure ihre berufseigene Stellung als Opinion-Leader entweder 'missbrauchen' oder sich dieser Rolle nicht bewusst sind. Teilweise plappern sie leider einfach nach, was Pressesprecher von sich geben, ohne zu intervenieren. (...)

Ich hoffe, irgendjemand hat überhaupt bis hierher gelesen und hat zumindest etwas Verständniss für meine Standpunkte. Ändern wird diese Mail zwar nichts, aber wenigstens bin ich diese Last endlich mal losgeworden. Des Weiteren hoffe ich, dass, wer immer diese Mail bearbeitet, sich jetzt nicht in seiner Eitelkeit gekränkt fühlt, da diese Mail nur Missstände aufzeigen sollte und niemanden wirklich beleidigen, auch wenn sie stellenweise so klingt (...).

SilverCheetah, via E-Mail

! Das sind ja großteils starke Geschütze, die Du da gegen die versammelte deutsche Videospiel-Presse auffährst (einige Kritikpunkte betreffen die MAN!AC daher gar nicht oder nur am Rande). Zum Thema Anti-Japanismus: Grundsätzlich sind wir an allen Nippon-Neuheiten interessiert, seien es nun neue Spiele oder Hardware. Wir versuchen, unsere Leser monatlich mit den interessantesten Import-Tests, Charts und Features (wie z.B. unser fünfseitiges Special über die Top 75 der meistverkauften Spiele in Japan, MAN!AC 03/03) zu versorgen. Das klappt einen Monat besser, den anderen schlechter – je nach Themenlage und verfügbarem Platz im Heft. Und nur weil ein Titel über 'kindgerechte' Optik verfügt (was auch immer das sein mag), schweigen wir ihn noch lange nicht zu Tode. So hatten wir in Ausgabe 02/03 sehr wohl ein Preview zu den beiden neuen "Pokémon"-Episoden und bereits vor drei Jahren ein umfangreiches Special zu den Hosentaschen-Monstern.

Die Sprachbarriere ist in der Tat ein großes Problem, denn leider wachsen fähige, perfekt japanisch sprechende Videospielredakteure genauso wenig auf dem nächsten Baum wie entsprechende Leser. Dein Tipp mit den Sprachschulen hilft leider wenig: Selbst wenn wir jede freie Minute (und ob Du's glaubst oder nicht, wir haben davon nicht sehr viele) fürs Japanischlernen opfern würden, bräuchten wir immer noch Jahre, um die mitunter äußerst komplexen Spiele-Storys adäquat beurteilen zu können. Daher werden wir auch weiterhin darauf verzichten, japanische Abenteuer- und Rollenspiele mit einer vorläufigen, 'halb geschätzten' Wertung zu versehen.

Abschließend zur Eignung als Videospielredakteur: Wir versuchen natürlich, in einem Test oder einem Preview auf alle Aspekte eines Titels einzugehen – nur manchmal reicht (vor allem zu Weihnachten) der Platz trotz Erweiterung des Heftumfangs nicht aus. Und unreflektierte, nachgeplapperte Pressetexte gab's in der MAN!AC nie und wird's auch nie geben!

UPDATES & ERRATA

UPDATE: In der 'Coming Now'-Liste von letzter Ausgabe haben wir eine Deutschland-Veröffentlichung von "Pirates of the Carribean" für 'unwahrscheinlich' gehalten. Das Xbox-Rollenspiel erscheint nun doch hierzulande passend zum Spätsommer-Start des gleichnamigen Disney-Kinofilms "Fluch der Karibik".

AUFRUF DIE ERSTE: Seit geraumer Zeit findet Ihr auf den Testeinleitungsseiten Eure 'Most Wanted Top 10'. Macht davon Gebrauch – das ist Eure Chance, den Inhalt der MAN!AC aktiv mitzugestalten!

AUFRUF DIE ZWEITE: Fragen, Beschwerden oder Anregungen zu Spielen? Wir leiten Eure Kommentare an die Hersteller weiter (siehe 'Direkter Draht' oben rechts).



KNOWHOW

Online-Spaß: Per USB ins Internet





Sparsamer geht's nicht: Fallons 'Net-Line USB 10/100 Ethernet Adapter' bringt Eure PS2 für nur neun Euro ins Internet!



Unterstützt aktuelle Spiele wie "SOCOM" und "Tribes: Aerial Assault", wird aber nicht mit allen kommenden Titeln funktionieren: Datels 'Go-Net' kostet 35 Euro.

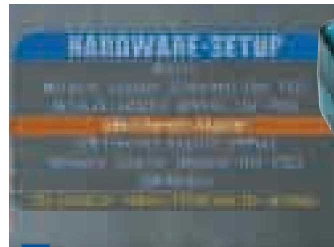
Sonys Network-Adapter kostet mit 40 Euro fast so viel wie ein neues Spiel, da wünscht sich mancher Spieler eine günstigere Alternative zum Reinschnuppern. Die gibt es, und Ihr könnt sofort loslegen: Ein handelsüblicher USB-Ethernet-Adapter für den Laptop kann auch die Playstation 2 ins Netz bringen. Ihr stöpselt das Zubehör zwischen USB-Schnittstelle der Konsole und das Netzwerk-Kabel. Wie der Original-Adapter funktioniert die Verbindung per Modem, Router oder PC-Internetfreigabe: Studiert dazu die umfangreichen Anleitungen auf www.playstation.de. Weil Ihr keine Netzwerk-CD besitzt, nehmt Ihr die Einstellungen direkt im Spiel vor. MAN!AC klärt, welche Adapter mit PS2 und Spielen kompatibel sind.

Standard-Adapter: Die ersten beiden Online-Spiele für die PS2 waren "Tony Hawk's Pro Skater 3 & 4". Freundlicherweise hat Activision Treiber für gängige USB-Ethernet-Adapter eingebaut, darunter LinkSys 'EtherFast USB100TX' und 'Teledat Fast Ethernet USB' von der Telekom. Wir empfehlen Euch das baugleiche Modell 'DU-E100' von D-Link, das kostet nur 20 Euro. Natürlich könnt Ihr auch andere Produkte ausprobieren, nicht kompatibel sind jedoch Adapter von Net-Gear und Allied. Wählt in den Netzwerkoptionen von "Tony Hawk" einfach die Hardware 'USB-Adapter'.

Import-Lösung: Noch günstiger ist der 'NetLine USB 10/100 Ethernet Adapter' von Farallon für neun Euro, dieses Gerät gibt es allerdings nicht im deutschen Fachhandel – bestellt bei einem amerikanischen Online-Versand, z.B. www.tigerdirect.com. Der Net-Line funktioniert ebenfalls mit "Tony Hawk", Internet-Freaks behaupten sogar, damit weitere Online-Titel wie "Marvel vs. Capcom 2", "NFL 2K3" und "Madden 2003" gespielt zu haben. Das konnten wir allerdings nicht nachprüfen: Schreibt uns Eure Erfahrungen!

Datel-Variante: Auf Nummer Sicher geht Ihr mit Datels 'Go-Net', den Bigben für 35 Euro verkauft. Das spezielle PS2-Zubehör ist mit allen aktuellen Spielen kompatibel. Die erste Ausnahme kündigt sich aber bereits an: Sonys "ATV Offroad Fury 2" ist bislang nur als Import-Version erhältlich und verwehrt bei 'Go-Net' den Dienst. Vermutlich werden in Zukunft weitere Titel folgen, die ausschließlich mit dem Original-Adapter funktionieren.

Fazit: Günstige USB-Ethernet-Adapter sind eine tolle Alternative für die ersten Online-Schritte, aber keine Dauerlösung. Wer das Zubehör sowieso im PC-Schrank lagert, sollte in jedem Fall aufs Online-Skateboard springen – kostet ja nichts. Das teure Datel-Zubehör empfehlen wir nicht: Ihr spart kaum Geld, nicht alle Spiele werden laufen und obendrein belegt Ihr im Gegensatz zum Sony-Adapter einen USB-Slot. *oe*





PS2 "Tony Hawk" erkennt die meisten USB-Ethernet-Adapter, rechts der 'DU-E100'.

USB-Memcard



Ihr wollt Xbox-Spielstände via Internet tauschen oder aus Online-Datenbanken downloaden? Der 'Mega X Key' macht es möglich: Die 32-MB-Memcard lässt sich auch in die USB-Schnittstelle des PCs stöpseln, die nötige Software liegt bei. Das Zubehör kostet bei www.megaxkey.com rund 35 Euro.

Wireless-Adapter

Kabellos spielen und trotzdem den geliebten 'Dual Shock 2' in Händen halten – das war bislang nicht möglich. Doch jetzt verkauft www.liksang.com die 'Wireless Joy Box': Der Adapter für 40 Euro besteht aus Sender und Empfänger, die Ihr mit der Konsole und zwei beliebigen Playstation-2-Controllern verbindet. Die Reichweite beträgt dabei bis zu zehn Meter, mit vier AA-Batterien läuft das Zubehör etwa 60 Stunden. Um Strom zu sparen, deaktiviert Ihr die Vibration.



Knowhow-Themen im Überblick

- MAN!AC 07/03: Lichtdimmer für GBA – Umbauchips für Display-Beleuchtung
- MANIAC 06/03: Oldie-Controller – Reparatur-Tipps für betagte Joysticks
- MAN!AC 05/03: VGA-Bild mit PS2 – Brillantes Bild via 'VGA Adaptor'
- MAN!AC 04/03: Freeloader – So spielt Ihr Importe auf dem Gamecube

ZUBEHÖR

Logitech Z-680

Mit kraftvollem Sound betritt Logitech die Surround-Arena: Dank satter 400 Watt Sinus-Gesamtleistung schöpft die THX-zertifizierte Anlage aus dem Vollen – unterstützt wird dabei Dolby ProLogic 2, Dolby Digital 5.1 und DTS. Im Lieferumfang finden sich neben vier Satelliten und Center-Box der würfelförmige Subwoofer mit integriertem Verstärker. Daran wird ein separates Bedienteil mit blauem Display angeschlossen. Intuitive Fernbedienung nebst Koax- und Lautsprecher-Kabeln (mit 25 Metern Länge) komplettieren das System. Leider fehlt ein optisches Toslink-Kabel zur direkten Verbindung mit PS2 oder Xbox ebenso wie ein Cinch/Klinken-Adapter zum Anschluss eines Gamecube. Nach dem Verkabeln der Komponenten sorgt ein Testsignal für das richtige Einpegeln der Boxen. Besonders Spiele mit DD-5.1- oder DTS-Unterstützung erfreuen das Ohr mit neuen Klangdimensionen – die Anlage erkennt das Eingangssignal dabei automatisch. Gerade bei Soundkrachern wie "Steel Battalion" (Xbox) oder "Medal of Honor: Frontline" (PS2 und Xbox) lässt die Anlage ihre Muskeln spielen. Auch DVD-Filme werden durch die wuchtige Soundkulisse zum reinen Vergnügen. Leider verfügt das System nur jeweils über einen koaxialen, optischen und 6-Kanal-Anschluss. Außerdem fehlt es den kleinen Satelliten ein wenig an Volumen, während der druckvolle Subwoofer vollends überzeugt. Trotz sehr leisem Grundrauschen gibt's eine Kaufempfehlung – dank guter Verarbeitung, überzeugenden Komponenten und fairem Preis.



Hersteller:	Logitech
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 500 Euro

Gelungene Surround-Anlage mit THX-Zertifizierung und brachialem Subwoofer. Wenig Anschlüsse und minimales Rauschen trüben das positive Gesamtbild nur marginal.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Cordless Controller

Logitechs 'Cordless Controller' sticht durch seine sehr breite Bumerangform ins Auge. Dabei liegt er gut in der Hand und ist auch für kleinere Hände geeignet. Alle Tasten und Analog-Sticks sind gut erreichbar. Das schwammige Steuerkreuz lässt aber ebenso wie die undifferenzierte Rumble-Funktion zu wünschen übrig. Der Funk-Controller kommt dank Schlaf-Modus (der sich nach fünf Minuten aktiviert) über 50 Stunden mit vier Mignon-Batterien (im Lieferumfang enthalten) aus. Die Verbindung zum Empfänger (bis 15 Meter Reichweite) wird per Knopfdruck hergestellt.



Hersteller:	Logitech
System:	Xbox
Preis:	ca. 80 Euro

Ergonomischer Funk-Controller mit großer Reichweite und sehr langer Betriebszeit. Ungenaues Digi-Kreuz und hoher Preis trüben aber das Gesamtbild.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

Force Feedback Wheel

Endlich müssen Würfel-Besitzer nicht mehr neidisch auf PS2-Raser schielen, wenn es um Force Feedback geht – Logitechs neues Lenkrad portiert das hippe Feature in die Nintendo-Welt. Allerdings unterstützen zurzeit nur eine Handvoll Titel die Rumble-Funktion (darunter "Pro Rally", "Need for Speed: Hot Pursuit 2", "Rally Championship", "Hot Wheels Velocity X" und "Burnout 2"). Meist erkennen die Spiele das Lenkrad automatisch – Tasten-Konfigurationen sind aber oft nicht einstellbar. Leider wird das Lenkrad ohne Pedale ausgeliefert – die sind ausschließlich separat für 20 Euro erhältlich. Gas und Bremse findet Ihr deshalb ungewohnterweise auf den analogen Schaltwippen, was aber nach kurzer Eingewöhnung keine Probleme bereitet. Das 'Force Feedback'-Feature fällt zwar nicht ganz so stark aus wie beim 'Driving Force'- oder 'GT Force'-Lenkrad der PS2, ist aber trotzdem noch sehr gut spürbar. Neben der obligatorischen Beinstütze findet Ihr in der Schachtel noch austauschbare, farbige Frontkappen für das Lenkrad.



Die ansonsten gute Verarbeitung leidet unter billig wirkendem Plastik, das zudem wenig Grip beim Lenken bietet. Schade, denn Logitech hat es schon mit dem PS2-Pendant vorgemacht, dass es besser geht.

Hersteller:	Logitech
System:	Gamecube
Preis:	ca. 80 Euro

Ordentliches, aber pedalloses Cube-Lenkrad mit Force Feedback. Negativ fallen billige Plastik-Optik und magere Softwareunterstützung auf.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN – JOYPADS

Playstation 2	Xbox	Gamecube
1. Dual Shock 2	**1. XS Pad**	**1. Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. Die Analog-Sticks dürften etwas straffer sein.	**Fazit:** Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	**MAN!AC** Wertung: ✓✓✓✓	**MAN!AC** Wertung: ✓✓✓✓✓
2. Advanced PS2-Controller	**2. S-Controller**	**2. Wave Bird**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen.	**Fazit:** etwas straffere Analog-Sticks als die Bigben-Konkurrenz, jedoch doppelt so teuer.	**Fazit:** wie das Original, nur ohne störendes Kabel; leider auch ohne Rumble-Funktion.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	**MAN!AC** Wertung: ✓✓✓✓	**MAN!AC** Wertung: ✓✓✓✓
3. Basic PS2-Controller	**3. Free Bird**	**3. MC Cubicon Pad**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Logic 3	**Hersteller:** Mad Catz
Preis: ca. 25 Euro	**Preis:** ca. 50 Euro	**Preis:** ca. 25 Euro
Fazit: puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis.	**Fazit:** gute Ergonomie und ohne störendes Kabel; leider sehr hoher Preis.	**Fazit:** für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	**MAN!AC** Wertung: ✓✓✓✓	**MAN!AC** Wertung: ✓✓✓

LAST RESORT



WAKEBOARDING UNLEASHED

Alle Boarder:

Wie jedes zünftige Trendsport-Spiel wartet auch "Wakeboarding Unleashed" mit zahlreichen zusätzlichen Spielfiguren auf, die es freizuspielen gilt. Um die Prozedur abzukürzen, könnt Ihr aber auch den **Analogstick** fünfzehnmal im Uhrzeigersinn rotieren lassen. Eine eingeblendete Botschaft zeigt Euch die Aktivierung des Cheats an.

Zweit- und Dritt-Boards:

Ein wahrhaft wasserfester Wellenreiter lagert natürlich mehr als nur ein Surfbrett im Spind. Ihr habt für jede Gelegenheit das passende Wakeboard zur Verfügung, wenn Ihr die folgende Kombination im Hauptmenü des Spiels ausführt.

↑ ↑ ← ← → → ↓ ↓ ↑ ← →
↓ ↑ ← → ↓

Alle Gaps für PS2:

Exklusiv für die PS2-Version scheint dieser Cheat zu sein – eine Xbox-Variante ist zumindest nicht bekannt. Wendet die angegebene Kombination im Hauptmenü an.

R1 L1 L2 R2 R1 L1 L2 R2 R1 L1
L2 R2 R1 L1 L2 R2

Levelauswahl PS2:

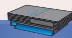
Sobald Ihr diese Kombination im Hauptmenü benutzt, signalisiert Euch das Spiel, dass Ihr ab sofort alle Levels frei anwählen dürft.

■ ■ ■ ■ ● ● ● ● ▲ ▲ ▲ ▲
✖ ✖ ✖ ✖

Levelauswahl Xbox:

Genau den gleichen Cheat gibt es auch für die Xbox-Fassung des Wellenreiten-Simulators. Gebt die aufgelisteten Tasten im Hauptmenü ein und freut Euch über die wonnige Bestätigungsmeldung.

X X X X B B B B Y Y Y Y X B Y



SILENT HILL 3

Bonus-Kostüme:

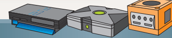
Sobald Ihr die Gruselmär zum ersten Mal überstanden habt, dürft Ihr die 'Extra Costume' – Option freischalten. Hier könnt Ihr mit den folgenden Passwörtern insgesamt vierzehn Outfits über die perfekten Kurven Eures virtuellen Alter Egos streifen.

Heather Shirt
HappyBirthDay
Onsen
I-Love_You
Block Head
PutHere2FeelJoy
Don't Touch
TOUCH_MY_HEART
Donnergott
GangsterGirl
Das Licht!
LightToFuture
Transcience
ShogyouMujou
Killer Rabbit
BlueRobbieWin
Royal Flush
01_03_08_11_12
Golden Rooster
cockadoodledoo
Transform Costume
PrincessHeart
Zipper
Shut_your_mouth
Game Reactor T-shirt
SH3_Wrestlarn
Play-shirt
SLmLdGhSmKfBfH

Douglas in Unterwäsche:

Stellt den Cursor auf die 'Extra New Game'-Option im Hauptmenü und führt dann die unten stehende Kombination aus. Jetzt wählt Ihr Schwierigkeitsgrad und Rätsel-Level aus. Wenn Ihr dann einen Seufzer von Heather hört, werdet Ihr Douglas in kommenden Spielszenen in Unterwäsche sehen.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ● ✖



ENTER THE MATRIX

Mehrspieler-Auswahl:

Ein Nachtrag zu den Tipps & Tricks in der letzten Ausgabe: Im Multiplayer-Modus könnt Ihr gegen einen menschlichen Gegenspieler antreten, vorausgesetzt, Ihr verfügt über zwei 'Dual Shock 2'-Controller. Die Auswahl der Spielfiguren hängt von der eingestellten Kampfarena ab. Eine wirkliche Charakter-Selektion gibt es nicht, da Ihr Figuren und Hintergrund nicht frei kombinieren könnt. Unsere Liste verrät Euch, welche zwei Kontrahenten sich jeweils in den sieben Arealen verbergen.

Die Grube
Spieler 1: Seraph
Spieler 2: Ballard
Der Ballsaal
Spieler 1: Niobe
Spieler 2: Ghost
Das Schlafzimmer
Spieler 1: Cujo
Spieler 2: Vlad
Das Atrium
Spieler 1: Putzfrau
Spieler 2: Hausmeister
Alley
Spieler 1:Feuerwehrmann
Spieler 2: Cop
Das Dojo
Spieler 1: Niobe
Spieler 2: Trinity
Die U-Bahn
Spieler 1: Morpheus
Spieler 2: Agent Smith

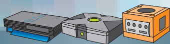


IRIDION 2

Level-Passwörter:

Level-Auswahl für Fortgeschrittene: Wie in der letzten Ausgabe versprochen, liefern wir diesmal die 15 Passwörter für den fortgeschrittenen Schwierigkeitsgrad der launigen GBA-Ballerei nach.

Level 2
9PTBY
Level 3
TYHLY
Level 4
9VDBW
Level 5
SLZGW
Level 6
TDZ04
Level 7
5M!H6
Level 8
N59G6
Level 9
558GY
Level 10
54!H4
Level 11
PCGZW
Level 12
NPH74
Level 13
9GF46
Level 14
S0L46
Level 15
9! H84
Ende
4RC8!



THE HULK

Cheats bis Ihr grün werdet:

Im Options-Menü der neuesten Marvel-Helden-Versoftung findet Ihr einen 'Code Input'-Eintrag. Hier könnt Ihr sämtliche Cheats aus der folgenden Liste eingeben.

Unverwundbarkeit
GMMSKIN
Schnellere Regeneration
FLSHWND
Rage-Balken immer voll
ANGMNGT
Unendlich Continues
GRNCHTR
Doppelte Lebensenergie für Hulk
HLTHDSE
Doppelte Lebensenergie für alle Gegner
BRNGITN
Halbe Lebensenergie für alle Gegner
MMMYHLP
Ein Schlag tötet
FSTOFRY
Puzzle werden automatisch gelöst
BRCESTN
Highscore Reset
NMBTHIH
Alle Level freischalten
TRUBLVR

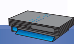
Terminal-Cheats

Diese Codes könnt Ihr in die Computerterminals hacken, die im gesamten Spielverlauf zu finden sind. Die einzelnen Kombinationen schalten Artworks zu verschiedenen Themenbereichen der "Hulk"-Verfilmung frei oder lassen Euch in die graue Haut des monströsen Hulk schlüpfen.

Hulk-Verwandlung Artworks
SANFRAN
Hulk vs. Hulk Dogs Artworks
PITBULL
Wüstensturm Artworks
FIFTEEN
Special Effects Artwork
NANOMED
Als grauer Hulk spielen
JANITOR

Hubschrauber-Weitwurf

Bringt etwas zum Werfen auf ein Hausdach mit. Springt vom Dach ab, sobald ein Helikopter genau in Eurer Sprunglinie auftaucht. Mit dem richtigen Timing könnt Ihr auf diese Weise Helikopter und ähnliche Spielverderber vom Himmel pflücken.



INDYCAR SERIES

Sammelkarten-System:

Das Bonus-System von "IndyCar Series" ist etwas chaotisch. Wenn Ihr bestimmte Bedingungen erfüllt, bekommt Ihr Sammelkarten als Belohnung. Jede Karte schaltet Euch einen Wagen, einen Videoclip oder eine andere Belohnung frei. Allerdings bekommt Ihr nicht für jedes gewonnene Rennen eine Karte. Unsere unten stehende Liste verrät Euch die wichtigsten und lohnendsten Wettbewerbe.

Seite 1: Für Pole-Position qualifizieren:
Bronze: Jaques Lazier, Videoclip
Silber: Helio Castroneves
Neue Autolackierung
Gold: Sam Hornish Jr

Seite 2: Rennen über 10 Runden:
Bronze: Arie Luyendyk
Eigenes Team basteln
Silber: Gil de Ferran
Gold: Al Unser Jr
Neue Autolackierung

Seite 3: Quarter-Lap Rennen gewinnen:
Bronze: Scott Sharp, Videoclip
Silber: Jeff Ward
Gold: Robby McGehee
Neue Autolackierung

Seite 4: Komplettes Rennen gewinnen:
Bronze: Eliseo Salazar
Neue Autolackierung
Silber: Shigeaki Hattori
Videoclip
Gold: Airton Dare

Seite 5: Masterclasses komplettieren:
Bronze: Richie Hearn
Neue Autolackierung
Silber: Felipe Giaffone
Gold: Sarah Fisher
Neue Autolackierung

Seite 12: IndyCar Series gewinnen:
Bronze: Kansas
Silber: Nashville, Videoclip
Gold: Michigan
Neue Autolackierung

Seite 13: 'Hard Charger'-Preis gewinnen:
Bronze: Kentucky
Video Clip
Silber: Gateway
Gold: Chicagoland
Neue Autolackierung

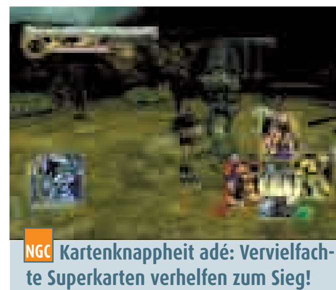
Seite 14: Alle Karten sammeln:
Bronze: Texas
Neue Autolackierung
Silber: Indianapolis
Gold: Borg-Warner Trophäe
Neue Autolackierung



LOST KINGDOMS 2

Kartenverdopplung

Der folgende Trick ist etwas zeitaufwändig. Für alle Freunde des gepflegten Fantasy-Kartenspiels wird der Aufwand aber lohnenswert sein: Wenn Ihr nämlich im Besitz von zwei Memory-Cards seid, könnt Ihr jede beliebige Karte aus "Lost Kingdoms 2" verdoppeln! Nachdem Ihr die gewünschte Karte einmal erspielt habt, speichert Ihr auf beiden Memcards. Startet eine Partie im Mehrspieler-Modus und benutzt hierfür Speicherstände von beiden Karten. Als Wetteinsatz setzt Ihr die Karten, die Ihr verdoppeln wollt, von der zweiten Memory Card. Lasst den Spieler mit der ersten Memory Card gewinnen. Sobald Ihr alle Karten auf dem ersten Slot gesammelt habt, speichert Ihr Euren Fortschritt wieder auf beiden Speicherkarten. Wiederholt diesen Vorgang so oft Ihr wollt. Jetzt übernehmt Ihr den Spielstand mit den verdoppelten Karten in Euer aktuelles Singleplayer-Spiel.


NGC Kartenknappheit adé: Vervielfachte Superkarten verhelfen zum Sieg!



WARIO WARE INC. MINIGAME MANIA

Musik-Test

Geht im Options-Bildschirm in die Namensauswahl. Gebt 'Yes' ein, um einen neuen Namen einzugeben und lasst das Namensfeld frei. Jetzt drückt Ihr die **L**-Taste, um einen Musiktest aufzurufen. Hier könnt Ihr sämtliche Stücke aus dem Soundtrack abhören.

Eine kurze Unterbrechung:

Im 'Intermission'-Bildschirm zwischen zwei Spielen oder in einer Spielpause taucht immer eine bestimmte Spielfigur auf. Um Euch die Zeit zu vertreiben, könnt Ihr an dieser Stelle die **A**-Taste drücken. Jetzt bewegt sich die Spielfigur oder es passiert ein anderer Bildschirm-Gag.



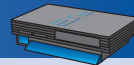
MEGA MAN BATTLE NETWORK 3

Die Number-Man-Maschine:

Gebt einen der folgenden Codes in die 'Number Man'-Maschine bei 'Higsby's Shop' ein. Der Automat spuckt dann ein beliebiges Item Eurer Wahl aus. Generell könnt Ihr die Codes mehrfach anwenden, was aber nur bei bestimmten Gegenständen Sinn macht.

Air Chute 3 Chip
1578208
Air Shoes
23415891
Copy Damage Chip
01697824
Feindsuch Sub-Chip
87824510
Volle Energie Sub-Chip
56892168
Fumikomi Cross S Chip
76889120
Guts Straight S Chip
95913876
Mini-Energie Sub-Chip
86508964
Mini-Energie Sub-Chip
86508964
Muramasa Klingen M-Chip
50098263
Türöffner Sub-Chip
35331089
Paladin Schwert P-Chip
03284579
Balken lädt schneller
67918452
Set-Sand
19878934
Shinobi Dash Sub-Chip
24586483
Spin Blau
11002540
Spin Grün
28274283
Spin Rot
72563938
Spin Weiß
77955025
Spread Gun Chip
31549798
Anti-Fallen Sub-Chip
05088930
Variabler Schwert F Chip
63997824
Waffen Level +1
41465278
Waffen Level +10
86581245

DYNASTY WARRIORS 4



Level 10 Waffen:
Für die unzähligen Heroen aus "Dynasty Warriors 4" könnt Ihr Euch mächtige 'Level 10'-Waffen holen. In unserem Kasten findet Ihr eine kleine Auswahl.

Cao Cao:
Cao Caos Waffe versteckt sich im 'Battle Of Chi Bi'-Level, das Ihr im harten Schwierigkeitsgrad spielen müsst. Zuerst nähert Ihr Euch Pang Tong und besiegt anschließend Zhuge Liang. Besiegt die Warlords in dieser Reihenfolge: Gan Ning, Lu Meng und Huang Gai. Beendet das Szenario mit dem 'Level 9 Schwert des Himmels'.

Da Qiao:
Spielt den 'Battle Of Xu Chang'-Level im harten Schwierigkeitsgrad auf Seite von Wu. Besiegt hier in dieser Reihenfolge: Deng Ai, Hu Zhi und Dian Wei.

Dian Wei:
Besiegt im 'Battle Of Wan Castle' zunächst Hu Che Er und verbrüdert Euch mit Cao Cao. Nach dem Gespräch erleichtert Ihr Zjang Xiu um die Hälfte seiner Energie, damit er aufgibt. Sobald das Schlosstor geschlossen wurde, erledigt Ihr sämtliche Gegner auf der Karte bis Cao Cao auftaucht. Cao Cao läuft in eine Sackgasse und Xu Chu zerstört daraufhin die Mauer.

Dong Zhou:
Im 'Lu Bu's Revolt'-Level , das Ihr im harten Schwierigkeitsgrad meistern müsst, tötet Ihr sämtliche Gegner, bis nur noch Lu Bu übrig ist.

Guan Yu:
Besiegt alle Wu-Generäle im 'Fan Castle'-Level. Wie gehabt, gibt es die Waffe nur, wenn Ihr im harten Schwierigkeitsgrad spielt. Versichert Euch, dass alle Soldaten die Seiten gewechselt haben, bevor Ihr die Wu-Generäle liquidiert.



PS2 Mit krachigen 'Level 10'-Waffen dominiert Ihr jedes Schlachtfeld.

Huang Gai:
Spielt den 'Battle Of Chi Bi' im harten Schwierigkeitsgrad und zerstört alle Feindeintritts-Punkte, bevor die Feuer-Attacke stattfindet. Danach kümmert Ihr Euch um Cao Ren, Cao Hong und Cao Pi.

Lu Bu:
Im 'Lu Bu's Revolt'-Level müsst Ihr alle Gegner bis auf Dong Zhuo eliminieren. Achtet darauf, jeden General und Sub-General eigenhändig zu töten.

Xu Zhu:
Schlagt Euch auf die Wei-Seite, wählt den harten Schwierigkeitsgrad und spielt das 'Battle Of Tong Gate'-Level. Beseitigt Ma Dai und Pang De, bevor Han Sui die Segel streicht. Tötet zwei seiner Offiziere.

▪ ▪ ▪ MAN!AC ▪ ▪ ▪ Faxabruf

Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
DOAX (4 Seiten)	0190/829076214
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Legend of Zelda WW (4 Seiten)	0190/829076222
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munch's Oddysee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Ratchet & Clank	0190/829076218
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Silent Hill (2 Seiten)	0190/829076221
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Splinter Cell	0190/829076219
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Tenchu (4 Seiten)	0190/829076220
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210



SPLINTER CELL

Bonus-Level:
Schließt den Gameboy an die Gamecube-Version von "Splinter Cell" an, um fünf Bonus-Levels freizuschalten.

DONKEY KONG COUNTRY

50 Leben:
Stellt den Cursor im Spielauswahl-Bildschirm auf die 'Erase'-Funktion. Jetzt haltet Ihr die **Select-Taste** gedrückt und betätigt dann folgende Knöpfe. Ein Ton signalisiert, dass Ihr im nächsten Spiel 50 Leben haben werdet.

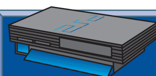
B A R R A L



ANIMAL CROSSING

Blue Nintendo Bench:
Noch ein kleiner Cheat für alle Import-Freunde: Um eine edle 'Blue Nintendo Bench' zu erhalten, sprecht Ihr zunächst mit Tom Nook. Wählt als Thema der Unterhaltung 'Other Things' und sprecht ihn dann auf die 'Say Code'-Option an. Jetzt gebt Ihr noch das folgende Passwort ein, wobei Ihr auf die korrekte Schreibweise achten müsst.

cU3jlm@hd16Aip
zJFAEajAcbZXim



PLAYSTATION 2 – GAMEBUSTER CODES

ENTER THE MATRIX

Wirkung	Code
Mastercode	0E3C7DF2 1853E59E
	EEA26BD2 BCE52662
unendlich Energie	DE8C7DB2 BCA99B83
unendlich Fokus	DE950526 BCA99B83
unendlich Munition	DE968266 BCA99B83
alle Waffen	DEA306B6 BCA99B83
(Nur einen Schadens-Code benutzen)	
alle unverwundbar	DE8BF67E BCA99B83
ein Treffer tötet	DE8FFF7E F8AA9BCE
	DE8FFF7A 48CA5A8F
	DE8FFF02 D0EA9B85
	DE8FFF0E 68E99ED7
	DE8FFF0A A0E99ED7
	DE8FFF12 C4AD5DA4
	DE8BF67E C4AC9A63
Feinde sehen Euch nicht	DE8BB742 BCA99B83
KI ausschalten	DE98F92E BF899B8B
	DE98F92A BCA99B83
(nur einen Geschwindigkeits-Cheat auf einmal benutzen)	
Hyper-Fokus	DE892F1E BCA99B83
Hypermodus x2	DE8FFFFE E28D51D3
	DE8FFFFA F8AADB83
	DE8FFF86 682AA4AF
	DE8FFF82 C4AE0E32
	DE892836 C4AC9A43
Hypermodus x4	DE8FFFFE E28D51D3
	DE8FFFFA F8AADB03
	DE8FFF86 682AA4AF
	DE8FFF82 C4AE0E32
	DE892836 C4AC9A43
Hypermodus x16	DE8FFFFE E28D51D3
	DE8FFFFA F8AADC83
	DE8FFF86 682AA4AF
	DE8FFF82 C4AE0E32
	DE892836 C4AC9A43
Zeitlupe	DE8FFFFE E28D51D3
	DE8FFFFA F8AAD903
	DE8FFF86 682AA4AF
	DE8FFF82 C4AE0E32
	DE892836 C4AC9A43
(Immer nur einen Geschoss-Code auf einmal benutzen, nicht mit Schadens- oder Geschwindigkeits-Cheats kombinieren!)	
alle schießen schnell	DE96837E BCA99B83
nur der Spieler schießt schnell	DE8FFFBE F8AA9BCD
	DE8FFFBA 48CA4DDF
	DE8FFF4E D0DA9B85
	DE8FFF56 E0AB9B84
	DE8FFF5E CCAB9B85
	DE8FFF5A F8B09BCE
	DE8FFF66 C4B3B764
	DE8FFF6E C4B3B939
	DE96837E C4AC9A53

SHINOBI

Wirkung	Code
Mastercode	0E3C7DF2 1853E59E
	EEAF845A BCA99C80
unendlich Energie	DE851906 BCA99B83
unendlich Shuriken	DE83C302 BCA99B83
Slash-Meter immer voll	DE85563A BCA99B83
Maximum Waffen	DE84268E BCA99B83
ein Treffer tötet	DE84657A BCA99B83
schnelle Animationen	DE8533DE C4AC9A43
	DE8FFFFE F8AADA43
	DE8FFFFA 002A9B83
	DE8FFF86 BF899B8B
Supersprung	0E4BC438 BCA97A82
	DE83B05E F8AADB03
	0E4BC438 BCA97A82
	DE83B05A 6ACA9E67
	0E4BC438 BCA99A82
	DE83B05E CCE99B90
	0E4BC438 BCA99A82
	DE83B05A BCA99B83
(Vorsicht: Folgende Cheats stellen den Schwierigkeitsgrad auf Ultra-Hart!)	
Shuriken werden schneller verbraucht	DE83C386 E0AE9A81
Slash-Meter sinkt schnell	DE855636 E0AB9B88
Energiebalken sinkt schneller	DE85197A E0EB9883

Wenn am Kiosk der Kampf ums neue Heft beginnt...

...dann habt Ihr mit dem MAN!AC-ABO drei fette Trümpfe in der Hand:



- ▶▶ FREI HAUS IM BRIEFKASTEN
- ▶ KEINE VERSANDKOSTEN
- ▶▶ 6,20€ GESPART

Mit 34 Euro bis du dabei! Wenn Du MAN!AC im Abo beziehst, bekommst Du Dein Heft jeden Monat pünktlich frei Haus und sparst 15% im Gegensatz zum Einzelpreis.

NACHBESTELLEN & SPAREN!







Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Pro Heft 3,30 Euro inkl. Versandkosten

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag lege ich in BAR oder BRIEFMARKEN (6x 55 Cent) bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN:

7/96	9/96	9/97	10/97	10/98	2/00	3/00	4/00	7/00	8/00	9/00
10/00	11/00	12/00	3/01	4/01	5/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01
11/01	12/01	1/02	2/02	3/02	5/02	6/02	7/02	8/02	9/02	10/02
11/02	12/02	1/03	2/03	3/03	4/03	5/03	6/03	7/03		

PRO HEFT 3,30 EURO BAR ODER IN BRIEFMARKEN (6 x 55 CENT)

ABO COUPON

Aboservice:

Consodata
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

☎ 089/85709227
www.maniac.de

JA Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von 34 Euro (Ausland zzgl. Versandkosten). Kündige ich mein Abo nicht bis sechs Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr.
Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an Consodata, MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

SOCOM U.S. Navy Seals

Playstation 2

Taktiken, Tipps & Karten

Um Eure Truppenmoral und Effizienz als Navy Seals aufzubessern geben wir Euch einen exklusiven Bootcamp-Schnellkurs. Wir vermitteln Euch grundlegende Taktiken, Waffenkunde, Multiplayer-Kenntnisse und natürlich Disziplin! *mw*

Grundlegendes

In der Ruhe liegt die Kraft

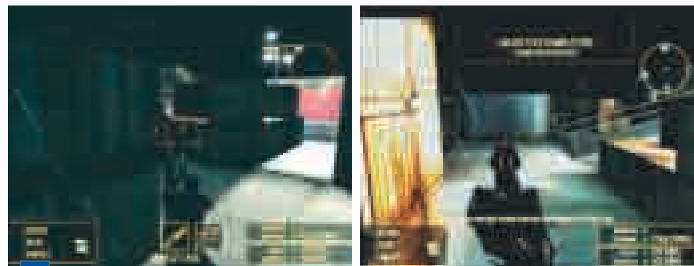
Die wichtigste Tugend des erfolgreichen Navy Seal ist Geduld. In kaum einer Einzelspieler-Mission habt Ihr ein Zeitlimit im Nacken. Nutzt das aus und plant Eure Aktionen sorgfältig.

Hinterhalt statt Kameraderie

So hoch die Kameradschaft beim Militär auch eingeschätzt wird, in "SOCOM U.S. Navy Seals" gilt für Euch die Devise: Fangt Ihr eine Kugel ein, ist die Mission gescheitert. Segnet dagegen ein Mitstreiter das Zeitliche, könnt Ihr die Missionsziele immer noch erledigen. Wenn Ihr also Euer Viererteam über ein offenes Areal bewegen müsst, solltet Ihr stets dem 'Bravo-Team' den Vortritt lassen. Ihr selbst folgt der Vorhut in gebührender Entfernung und gebt wenn nötig Feuerschutz. Um die hervorragenden Schützenqualitäten Eurer K.I.-Kumpel bei solch gearteten Aktionen richtig auszunutzen, solltet Ihr den **Hinterhalt**-Befehl erteilen. Jetzt bewegen sich Spectre und Jester selbstständig in das gewünschte Gebiet und putzen unvorsichtige Terrortypen effizient von der Schlachtplatte.

Durch miese enge Gassen...

...müsst Ihr Euch in fast jeder Einzelspieler-Mission zwängen. Auch in den klaustrophobischen Korridoren solltet Ihr die oben erwähnte Taktik anwenden. Hier genügt es allerdings, einen einzigen Kameraden vorzuschicken, dem Ihr von der Seite oder von hinten Deckung gebt. Auch für dieses Manöver eignet sich der 'Hinterhalt'-Befehl.



PS2 An den ersten Gegnern im Spiel demonstriert: Von hinten an den Feind ranschleichen und meucheln. Der zweite Widersacher wird per Gewehrkolben erledigt.

Waffenloses Töten

Übt Euch schon von Anfang an in der Kunst des waffenlosen Tötens: Schleicht Euch von hinten an einen Gegner heran und benutzt Euer Messer. Das spart Munition und ist absolut lautlos. Wenn Ihr an einen bösen Buben nur von vorn oder von der Seite herankommt, könnt Ihr auch einen Schlag mit dem Gewehrkolben ausführen. Dazu müsst Ihr allerdings sehr schnell auf den Feind zusprinten, sonst eröffnet dieser das Feuer.

Schweigen ist Gold

Hört den Funkmeldungen Eurer drei Kumpanen genau zu. Oft erkennen die Computerkrieger weit entfernte Scharfschützen schneller als Ihr und warnen Euch. Um die Kampfkraft Eurer Einheit zu maximieren, solltet Ihr nach Möglichkeit alle vier Seals mit gedämpften Waffen ausstatten.

Kommando Hasenfuß

Ein etwas unkonventioneller Lösungsansatz für einen Taktikshooter: Wenn Ihr Euch an einer Mission die Zähne ausbeißt und es fast unmöglich erscheint, unbemerkt von einem Punkt zum anderen zu gelangen, rennt einfach durch. Der Trick klappt vor allem in frühen Missionen erstaunlich oft. Falls Ihr allerdings auf eine 'A'-Beurteilung Wert legt, solltet Ihr die klassische Vorgehensweise anwenden. Dafür müsst Ihr 100 Prozent der Missionsziele erfüllen.

Missions-Tipps

Für eine komplette Missionsbeschreibung fehlt leider der Platz. Wir picken uns daher die kniffligsten Stellen der zwölf Einzelspieler-Missionen heraus.

Mission 3 – Geiselbefreiung

Es gibt insgesamt drei Plätze, an denen die Geiseln gefangengehalten werden: Der erste Ort ist das Gebäude, das gleich neben der dritten Bombe steht, die Ihr im Lauf der Mission ebenfalls entschärfen müsst. Die Bombe befindet sich auf einem der kleinen Öltanks, die in einem Viereck in der Nähe des Gebäudes (das auf der Taktikkarte mit 'C' markiert ist) arrangiert sind. Am besten lasst Ihr Team Bravo die Bombe entschärfen und kümmert Euch höchstselbst um die Geiseln. Werft eine Blendgranate und erledigt nacheinander alle Wachen. Vergesst nicht die Geiseln hinter der Tür mit der Aufschrift 'Authorized Personnel Only'. Jetzt räumt Ihr zusammen mit Team Bravo das oben erwähnte Gebäude 'C' auf. Die letzten Geiseln harren ihrer Befreiung im Schlafzimmer.

Mission 4 – Hüttenzauber

Schleicht Euch geduckt an die feindlichen Hütten heran. Werft von draußen eine Rauchgranate und kriecht dann unter die Hütten. Von unten könnt Ihr seelenruhig den Fußboden und die darauf stehenden Gegner durchsieben, ohne selbst beschossen zu werden. In der letzten Hütte werft Ihr dann mit Sprenggranaten auf Angreifer.

Mission 8 – Munitionsüberfluss

In dieser Wüsten-Mission gibt es keine natürliche Grenze. Wenn Ihr Euch aus dem Einsatzgebiet hinausbewegt, werdet Ihr über das Headset gefragt, ob Ihr die Mission beenden wollt. Gebt keine Antwort und rennt einfach weiter. Eine beachtliche Armee von 100-150 Terroristen wird sich Euch entgegenstellen. Mäht die Streitmacht mit der oben erklärten 'Hinterhalt'-Taktik nieder und sammelt danach die Unmenge an AK-47- und AK-74-Gewehren ein. In dieser Mission werdet Ihr sicherlich keine Munitionsprobleme bekommen.

Mission 9 – Dark Project

Nutzt die Düsternis der teilweise recht happigen Höhlenumgebung aus, um Euch vor den Bösewichten zu verbergen. In hell erleuchteten Arealen schießt Ihr einfach die Lichter aus und freut Euch über Feinde, die ahnungslos an Eurem Versteck vorbeiwatscheln.

Mission 11 – Bomben & Attrappen

Sobald Ihr die Funkverbindung der Terroristen unterbrochen habt, müsst Ihr innerhalb einer Minute einen Sprengsatz entschärfen. Lasst Euch dabei nicht von den massenweise herumliegenden Attrappen täuschen: Die einzige Bombe, die Euch interessiert, ist mit einem blinkenden Lichtsignal markiert. Ihr bekommt dann den Befehl, die Bombe wieder scharf zu machen. Bevor Ihr den Zünder einstellt, solltet Ihr aber einmal Eure Fluchtroute abgrasen und alle dort lauernden Gegner ausschalten. Nach der Aktivierung der Bombe habt Ihr nämlich nur noch sechs Minuten Zeit, bevor das Areal in Fetzen fliegt.

Mission 12 – Katzenjagd
In der letzten Mission braucht Ihr keine gedämpften Waffen. Rüstet Euer Team möglichst mit den besten ‘Assault Rifles’ aus und schnappt Euch ein Scharfschützengewehr. Die Massen von Opponenten lasst Ihr von Eurem Team erledigen und pflückt Euch selbst nur die allerwichtigsten Gegner aus der Distanz heraus. Die beiden Endgegner attackiert Ihr dann mit derselben Taktik: ‘Kitten’ versteckt sich in dem zweistöckigen Gebäude nebem dem Sternsymbol auf der taktischen Karte. ‘FatCat’ sitzt im verlassenen Krankenhaus neben dem zerstörten Panzer.

Waffenkunde

In der folgenden Tabelle findet Ihr sämtliche im Spiel auftauchenden Waffen. Die Kürzel in Klammern bedeuten: **E** für Einzelschuss, **F** für Feuerstoß und **A** für Automatik. Naturgemäß verfügt nicht jede Waffe über alle drei Feuer-Modi. **SD** bedeutet, dass die Waffe gedämpft, also in den meisten Fällen Eure erste Wahl ist. Die mit einem ● markierten Waffen sind die besten ihrer Gattung. Wenn möglich, solltet Ihr diese bei der Auswahl bevorzugen. Auf Seiten der Terroristen gibt es keine außergewöhnlich guten Rifles. Hier solltet Ihr auf Nah- beziehungsweise Fernkampfwaffen ausweichen.

Waffenliste

SEALS	Terroristen
Rifles / Assault Rifles	
M14 (E / A)	AK-47 (E / A)
M16A2 (E / F)	AKS-74 (E / F)
M4A1 (E / F / A) ●	M14 (E / A)
M4A1 SD (E / F / A) ●	M4A1 SD (E / F / A)
Scharfschützengewehre	
M40A1 (E)	M82A1A (E) ●
SR-25 (E) ●	M40A1 (E)
SR-25 SD (E) ●	
M87 (E)	
Maschinengewehre	
HK5 (E / F / A) ●	9MM SUB (E / F / A)
HK5 SD (E / F / A) ●	F90 (E / F / A) ●
M63A (E / F / A)	M60E3 (A)
Pistolen	
Mark 23 (E)	
Mark 23 SD (E) ●	Model 18 (A) ●
F57 (E)	F57 (E)
226 (E) ●	M9 (E)
9MM (E)	DE .50 (E)

Multiplayer-Modus

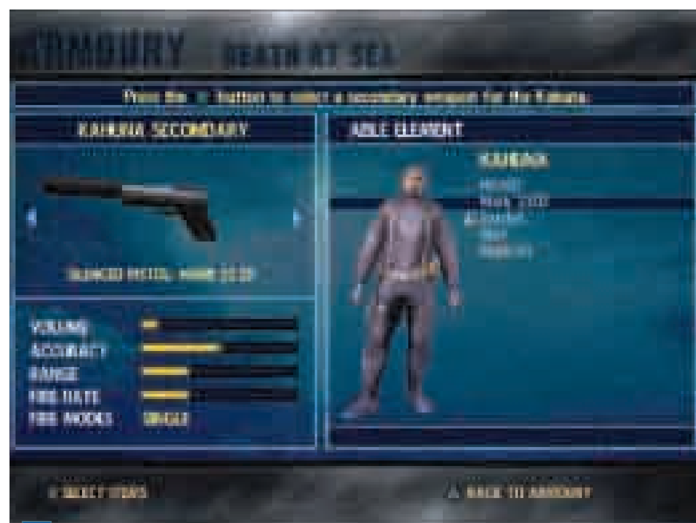
Zusammen seid Ihr stark:
Denkt immer als Team-Spieler, wenn Ihr in Mehrspieler-Partien unterwegs seid. Auf kleinen Karten solltet Ihr als Gruppe immer dicht zusammen bleiben. Bei größeren Gefechten hat es sich bewährt, vor dem Kampf Zweierteams festzulegen, die während der Schlacht zusammenarbeiten. Nutzt so oft wie möglich Euer Headset, um Informationen auszutauschen und Eure Aktionen zu koordinieren.

Auch Leichen sind nützlich:
Solltet Ihr das Zeitliche segnen, könnt Ihr immer noch am Funkverkehr teilnehmen. Nutzt die Kameraoptionen und verschafft Euch einen Überblick über das Kampfgeschehen. So haltet Ihr Eure lebenden Kameraden über Feindbewegungen, versteckte Minen und ähnliche Dinge auf dem Laufenden.

Macht Leichen blind:
Aus der oben genannten Taktik ergibt sich folgerichtig: Wenn Ihr einen Gegner über den Haufen schießt, müsst Ihr damit rechnen, dass er als körperlose Petze weiter am Kampfgeschehen teilnimmt. Um das zu verhindern, pflanzt Ihr dem frisch Verstorbenen eine Rauchgranate zwischen die gebrochenen Augen. Jetzt kann er die Kamera drehen, soviel er will, er sieht nur uninformativen, wabernden Nebel.

Seid unberechenbar:
Da Ihr in einem normalen Multiplayer-Gefecht dieselbe Karte mehrere Runden lang bespielt, solltet Ihr auf eine abwechslungsreiche Taktik achten. Ändert als Nahkämpfer stetig Eure Angriffsroute und setzt fleißig Rauch- und Blendgranaten ein. Scharfschützen schießen nie zweimal von derselben Position, um sich nicht selbst in einen Hinterhalt zu manövrieren.

Die richtigen Waffen:
Als Scharfschütze nehmt Ihr nur ein Präzisions-Gewehr mit. Als Gassenhauer verlasst Ihr Euch auf eine Assault Rifle oder ein Maschinengewehr. Wenn Ihr für alles gerüstet sein wollt, entscheidet Ihr Euch als Seal für die M4A1 SD und als Terrorist für die 552/AKS-74.



PS2 In den meisten Einzelspieler-Mission habt Ihr nicht das gesamte Waffenarsenal zur Verfügung. Richtet Eure Bewaffnung bestmöglich nach unserer Tabelle aus.



PS2 Karte Frostfire: ❶ Startplatz SEALS ❷, Startplatz Terroristen. Die grün eingefärbten Gänge symbolisieren das Tunnselsystem, die blauen die Laufstege.



PS2 Karte Blizzard: Startplatz SEALS ❶, Startplatz Terroristen ❷. Die grünen Linien sind Fenster, die purpurnen Türen. Rot markiert: die Respawn-Punkte.

Wario World

 Gamecube

Die besten Kampftaktiken

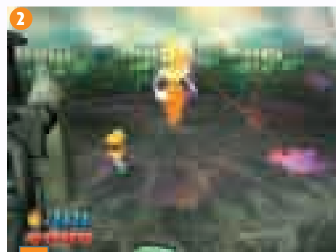
Die Wichte hört Ihr rufen, Herzgold erkennt Ihr am Raunen und Schalter wie Kisten findet Ihr direkt am Wegrand: Unsere Lösungshilfe konzentriert sich deshalb auf die korrekte Kampftechnik, mit der Ihr die Schlachtarenen überlebt respektive Wächter und Obermotze besiegt. Heizt den Biestern ordentlich ein! *oe*

Keilereien unter Zeitdruck

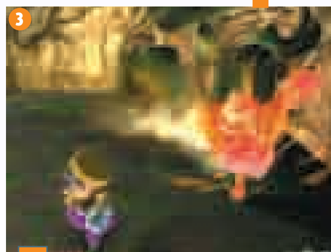
In fast allen Levels erwarten Euch Kampfarenen, in denen Ihr eine Minute gegen mehrere Dino-Trupps überstehen müsst – achtet auf den Countdown! Die ersten beiden Wellen bestehen meist aus kleinen Exemplaren, rennt sie einfach über den Haufen 1. Dann schnappt Ihr Euch der Reihe nach die vier Säulen und wirbelt sie im Kreis, das sollte Euch alle folgenden Gegner vom Hals halten. Wer Energie sparen muss, kann auch Zeit schinden: Lasst jeweils zwei Dinos jeder Welle in Frieden und weicht ihnen aus, bis sie verschwinden.

Wächterduelle

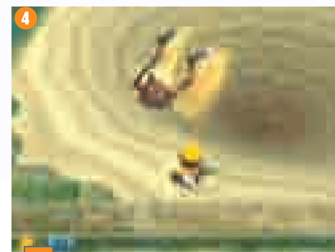
Ob lebendige Galerie, Eisfisch oder Laserstatue 2, in jeder Welt fordern Euch mehrere Wächter zum Duell. Eure Kampftaktik bleibt dabei immer gleich: Weicht den Schüssen und Schlägen seitlich aus und schnappt Euch Watscheltonne, Fledermaus oder ein anderes Monster, das der Wächter auf Euch hetzt. Mit dem Spiralsturz zieht Ihr ihm den eigenen Untertan über die Rübe: Nach drei Treffern habt Ihr gewonnen.



NGC Immun gegen Faustschläge: Wartet bis der Wächter Monster spuckt.



NGC Während seiner Sturmattacke ist der Boxerfrosch unbesiegbar.



NGC Wenn der Wurm säbelt, flüchtet Ihr im Kreis um das Sandloch.

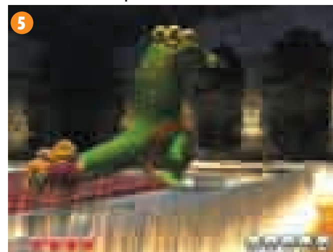
Alle Endgegner

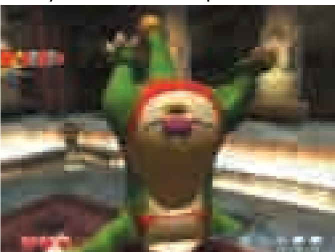
Turbulenzia

Wald: Der Boxerkröte stellt Ihr Euch auf einer Plattform ohne Geländer, flüchtet vor ihren Faustschlägen und der Sturmattacke 3 im Kreis. Mit einer Combo haut Ihr sie aus den Latschen, setzt anschließend mit einem Spiralsturz nach. Alternativ könnt Ihr sie von der Plattform schleudern.

Dino-Arkaden: Im Sandkrater müsst Ihr ständig in Bewegung bleiben, damit Ihr nicht eingesaugt werdet. Die Sandschlange taucht an zufälliger Stelle auf, spuckt Stachelbälle oder schlägt mit ihren Säbelarmen nach Euch 4: Verpasst ihr fünf Combos.

Dinosaurier: Der Tanzdrache stampft mit seinen mächtigen Füßen und schießt Laserstrahlen. Lauft hinter seinen Rücken und krallt Euch an die Kugel am Ende seines Schwanzes 5. Sobald er Euch über seinen Kopf hebt, springt Ihr mit der Stampfattacke runter. Stemmt ihn nun hoch und rammt ihn mit dem Spiralsturz in den Boden.





NGC Von der Schwanzkugel (links) springt Ihr dem Tanzdrachen aufs Dach: Stemmt ihn anschließend hoch und hämmert ihn kopfüber auf die Fliesen (rechts).

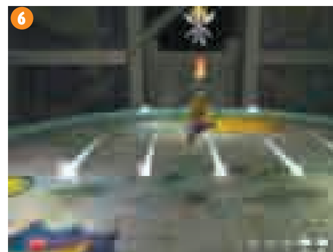
Para Fantastica

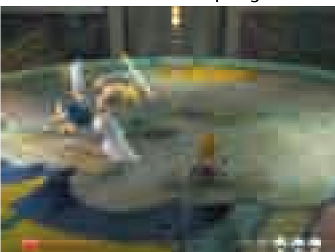
Horrorhaus: Das Engelbaby schlägt mit seinen Flügeln nach Euch oder entfernt sich, um Laser durch die Arena zu schleudern 6. Dieses Duell ist nicht einfach: Wartet bis sich das Baby nähert und verpasst ihm eine Combo, anschließend setzt Ihr mit dem Spiralsturz nach – erst nach dem fünften ist das Baby k.o.

Gespensterzirkus: Gefährlich ist der Clown nur, wenn er sich von Euch entfernt. Dann schleudert er seinen mächtigen Ball, der einen Großteil der Arena flambiert 7. Um auszuweichen, flüchtet auf den Balkon links oder rechts und springt im rich-



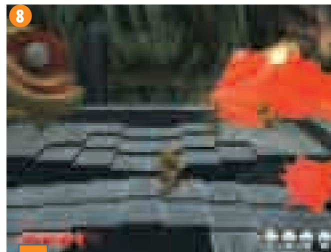
NGC Mitten ins Getümmel: Die kleinen Dinos rempelt Ihr mit der Schulter, ihre stärkeren Brüder vertrimmt Ihr mit einer der Steinsäulen (rechts oben).

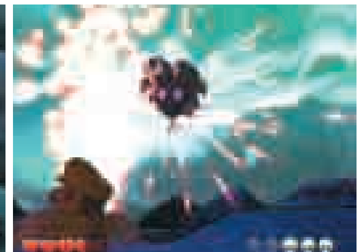




NGC Das Engelbaby beherrscht Fern- und Nahattacken: Rückt ihm auf die Pelle und lauft ganz nach unten, wenn es zu den Laserschüssen ansetzt.

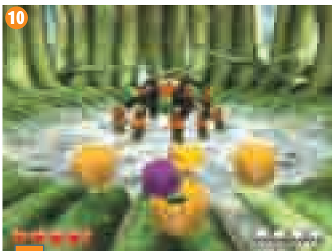

7 NGC Kurz bevor Euch der Feuerball erreicht, hüpft Ihr senkrecht nach oben.


8 NGC Schlagt einen der Drachen benommen und sprintet nach unten.



9 NGC Den Eiskopf holt Ihr mit Kraterexplosionen vom Himmel (links). Gebt acht, wenn die Kamera nach unten schwenkt (rechts): Das Monster will in Warios Bauch!

tigen Augenblick senkrecht nach oben. Im Nahkampf verwirrt Euch der Kasper mit seinen falschen Köpfen, die explodieren oder Euch in den Abgrund drängen. Erledigt schnell den Clown und rammt ihn fünf Mal in den Boden.

Duodrago: Die beiden Drachen nehmen Euch in die Zange und spucken Feuer sowie Fangkugeln, die sie

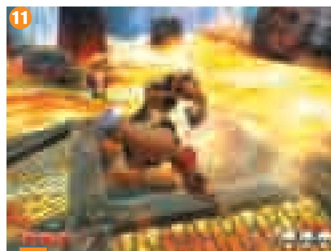

10 NGC Nett: Mit der Kugel zieht Euch die Spinne über das klebrige Netz.

anschließend wieder einsaugen. Vermöbelt einen der beiden Drachen bis er taumelt 8, dann trifft ihn sein Gegenüber mit dem Feueratem. Natürlich müsst Ihr bei den fünf Versuchen selbst aus der Schusslinie hechten. Achtet dabei auf die Schwänze der Drachen, an denen Morgensterne baumeln.

Fallhalla

Bibberberge: Der Eiskopf schwebt über der Arena und will Euch mit seinem Atem einfrieren. Dabei verliert er Kugeln: Schleudert sie in den Krater unter dem Kopf 9, um ihn mit der Feuerfontäne auf den Boden zu holen. Dort verpasst Ihr ihm fünf Combos samt Spiralstürze. Zwischendrin zischt der Eiskopf ein- bis zweimal in Warios Bauch: Rüttelt schnell am Analogstick, um ihn wieder auszuspucken!

Rankenkletterei: Die Spinne schießt ferngelenkte Energiegeschosse und stampft Energiewellen. Weicht seitlich aus und klammert Euch an einen der Bälle, die sie ausspuckt 10: Von dort springt Ihr der Spinne auf den

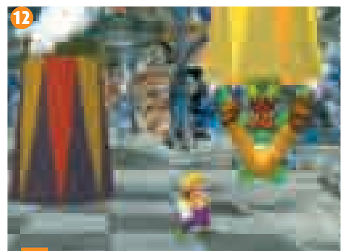

11 NGC Clever: Mit jedem Treffer verbessert der Taurus seine Sturmattacke.

Kopf. Tragt sie nun aus dem Netz heraus und verpasst Ihr den Spiralsturz.

Machotaurus: Auf dem Stahlkäfig müsst Ihr Energiegeschossen, Remplern und Sturmattacken des muskulösen Sagenwesens geschickt ausweichen, damit Ihr nicht in die Lava fallt – bleibt am besten in der Mitte stehen und sprintet dann schnell nach vorn oder hinten. Nach ein bis fünf Rammattacken 11 verliert Machotaurus am Rande des Käfigs das Gleichgewicht und fuchtelt mit den Armen: Stampft schnell auf den Boden und er plumpst in die Lava!

Funkelland

Spiegelhallen: Für den Glücksclown braucht Ihr ein schnelles Auge, denn er versteckt sich in einem von drei Bechern, die dann flott vertauscht werden. Mit dem Faustschlag hämmert Ihr den korrekten Becher, nach einer zweiten Watschen purzelt der Clown auf die Matte 12: Packt ihn und rammt ihn in den Boden! Anschließend geht Ihr auf Abstand, denn der Clown will sich mit einem Schlagwirbel rächen.

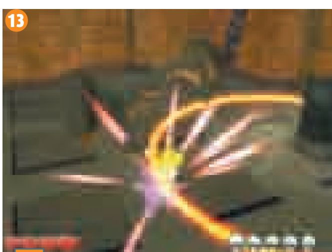

12 NGC Damit der Clown stürzt, müsst Ihr den Becher zweimal schlagen.

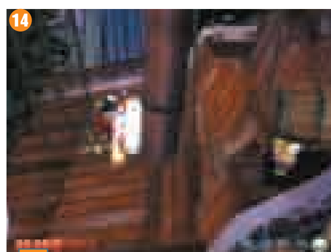
Pyramania: Drei Schachfiguren stehen Euch gegenüber, zwei Hände versuchen Euch zu schlagen und der Kopf stampft Schockwellen 13 und spuckt Feuer. Vermöbelt eine der Krallen und hämmert fünfmal auf ihren Kopf.

Kapitän Schädel: Das Piratenschiff ist in zwei Teile gebrochen, zum Glück gibt's ganz unten einen Steg. Kapitän Schädel schwingt sich abwechselnd nach rechts und links, um Euch mit seiner Armkanone aufs Korn zu nehmen: Lauft ihm entgegen, weicht seinen Sprengkugeln aus und verpasst ihm zwei Combos und Spiralstürze. Anschließend wird der Kapitän richtig wütend und ballert schnellere Geschosse: Jetzt müsst Ihr von rechts oder links Tonnen holen und auf ihn schleudern 14, damit Ihr die restlichen vier Spiralstürze ansetzen könnt.

Finale vor der Schatzkiste

Das finstere Juwel: Für dieses Match braucht Ihr reichlich Münzen, denn ein Continue kostet deren 500! Der fiese Obermotzklunker schwebt in der Mitte der Arena und versucht Euch mit Laserstrahlen und Feuerwänden einzusperren – hat er das geschafft, greift er Euch von beiden Seiten mit Feuerbällen an 15! Mit dem Sprint könnt Ihr aber nach rechts oder links entkommen und die Wichte aus den Kristallen befreien, die das Juwel anschließend wie eine Rakete treffen. Um das Juwel zu besiegen, müsst Ihr acht Mal alle Kristalle abfeuern: viel Glück!


13 NGC Der Kopf stampft Schockwellen: Hüpft in rhythmischen Abständen!


14 NGC Nach zwei Treffern lässt sich der Kapitän nur mit Fässern beeindrucken.


15 NGC Jetzt wird's heiß: Hat Euch das Juwel mit Feuerwänden eingesperrt, schleudert es Feuerbälle – weicht erst nach unten aus und lauft dann zur Arenamitte.

MANISCHER MOMENT!



Schwarz-weiß: Thorsten und Christoph sonnen sich – mit unterschiedlichem Ergebnis.

Gran Canaria um 10 Uhr morgens, die Sonne brennt: Während der arme Redaktions-Rest im schwülen Mering dahinschmolz, bräunte sich Thorsten mit *audiovision*-Kollege Christoph am kanarischen Strand. Was als Erholung vom strengen MAN!AC-Alltag gedacht war, mutierte jedoch bald zur Prüfung für Geist wie Körper: Nicht nur hartnäckige Nymphomaninen wollten abgewehrt werden, sondern auch unzählige 'Rolex'-Verkäufer. Dumm nur, dass die luxuriöse Bettenburg der beiden arglosen Cybermedia-Journalisten mitten im hochfrequentierten Gay-Zentrum lag. Ein beruhigender Hinweis zum Schluss: Entgegen seiner ungesunden, violetten Gesichtsfarbe hat Christoph den Trip heil überstanden – besorgte Zuschriften leiten wir dennoch gerne weiter.

Es war einmal...



MAN!AC VOR 5 JAHREN

Déja-vu-Erlebnisse, wohin man blickt: Auch in MAN!AC 09/98 berichteten wir auf satten 24 Seiten von der E3 aus Los Angeles. Besonders pikant: Die Brutalo-Prügelei "Thrill Kill" sorgte für Furore, wurde schließlich aber nie veröffentlicht. Interessant auch das Dreamcast-Special, in dem Bill Gates Segas Konsole als stärkste Plattform anpries. Der Testteil hingegen enthielt mit "Heart of Darkness" einen längst verschollen geglaubten Titel – magere 70% gab's für das Mammutwerk. Wesentlich besser schnitt Rares Hüpfspiel-Kracher "Banjo-Kazooie" ab: Die spielerische wie technische Brillanz wurde mit sagenhaften 90% Spielspaß entlohnt. Und dann waren da noch die ersten Bilder zu "Perfect Dark" – grandios!

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Ebenso geschmacklos wie die zugehörige Software: Atari bewirbt seine Terroristen-Ballerei "Fugitive Hunter" in der US-Presse mit schicken Steckbriefen realer Verbrecher. Kurz vor Release bekam man aber doch kalte Füße: Das maue Spielchen wurde auf Halde gelegt – kein besonders großer Verlust.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk), Thomas Stuchlik (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Ralph Karels (rk) Max Wildgruber (mw), Simon Biedermann (sb), Stephan Freundorfer (sf),
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Splinter Cell 2" © Ubi Soft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

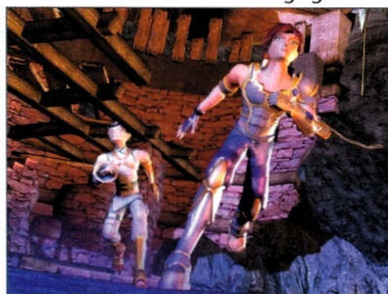
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



NEXT TIME 9/2003

erscheint schon am Freitag, den 1. August

Auch im nächsten Monat trotzen wir den subtropischen Temperaturen und liefern Euch alles über die Welt der Videospiele: Raser freuen sich auf das packende Bolidenduell zwischen **XGRA** und Nintendos Cube-Rakete **F-Zero GX**, Sternenkrieger verschlingen den Test zum heißersehnten Mammut-RPG **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Aus Übersee erwarten wir hingegen die fertigen Nippon-Fassungen von **R-Type Final** und **Viewtiful Joe** – zwei absoluten Hit-Kandidaten. Nintendos Massenphänomen **Pokémon Rubin & Saphir** stellt sich ebenfalls zum Test. Darüber hinaus winkt ein Besuch bei Climax, wo uns die Rollenspiel-Hoffnung **Sudeki** (Bild) ausführlich präsentiert wird, sowie ein exklusives Feature über die **Spielhallen-Szene in Japan**. Und das Beste kommt wie immer zum Schluss: In der kommenden MAN!AC-Ausgabe erwartet Euch eine runde **Überraschung** – seid gespannt!



INSERENTEN

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

GET A TEAM. KICK SOME ASS.

TEAM: Du und bis zu sieben deiner Kumpels.
MISSION: Schnapp dir den Netzwerkadapter von PlayStation®2, geh online und zeig der Welt, wer der Boss ist.
EQUIPMENT: Über das SOCOM Headset kannst du mit deinen Kumpels während des Kampfes hinterhältige Strategien besprechen.
EXTRAS: Sind deine Kumpels ein Haufen jämmerlicher Versager? Dann mach deine Gegner im Single-Player-Mode fertig.

HEADSET INCLUDED



OPM 2 07/03 89% „Erstklassiger Taktik-Shooter, der mit seiner Online-Funktion PlayStation®2-Geschichte schreiben wird."

PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de www.socom-game.com

PlayStation®2
THE THIRD PLACE

CAPCOM
clocktower3.de

PlayStation 2

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN.

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

BÖSE GEISTER ZU BEKAMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

DIE SCHÖPFER VON RESIDENT EVIL UND DER KULT-REGISSEUR VON BATTLE ROYALE HABEN IHRE FURCHTBARSTEN ALBTRÄUME ENDLICH VERARBEITET. IN CLOCK TOWER 3, DEM ULTIMATIVEN HORROR-SHOCKER.

